
ISSN 0188-7610

CLUB Nintendo®

Stunt Race FX™

CONOCE A:
BEAUTY AND THE BEAST
KING OF MONSTERS 2
FIEVEL GOES WEST
SPIKE Mc FANG
FUN' N GAMES
JOE & MAC 2
TETRIS 2

SUPER STREET FIGHTER II TURBO



DE ARCADIA

TODO LO QUE DEBES SABER DE:
MEGA MAN 6




AÑO 3 No. 6
PRECIO N$10.00 M.N.

EDITORIAL

Nuestro objetivo principal, siempre lo hemos dicho, es hacer la revista que desea el videojugador mexicano. Muchos de nuestros lectores dirán que nos habíamos tardado ... y sí, pero gracias a la insistencia a través de tantas cartas hemos decidido incluir en esta tu revista una sección con los juegos de Arcadia. En ella te informaremos de los más nuevos títulos que aparecen en México, los revisaremos para ti, sacaremos jugadas útiles (aunque tal vez tú las saques antes) y trataremos siempre de darte la mayor frescura en las noticias.

Ya hemos empezado a hacer nuestros contactos para tener la información que esperas y en este número encontrarás ya pruebas de ello.

Gracias al esfuerzo de mucha gente se ha combatido exitosamente a los juegos de Arcadia piratas en México y cada vez hay más y más placas oficiales que nos permitirán hacer nuestros análisis más serios.

Algo que nos gusta mucho al iniciar esta sección es saber que, tarde o temprano casi todos, o todos los títulos llegarán a nuestro SNES o Game Boy ... además falta ya muy poco para que llegue el Project Reality a las Arcadias y pues, no podríamos pasar por alto, pero lo más importante es que esta sección era una de las más insistentes en Club Nintendo. Ojalá que disfrutes tanto leyéndola como nosotros haciéndola.







CLUB NINTENDO

Año III No.6 Junio 1994

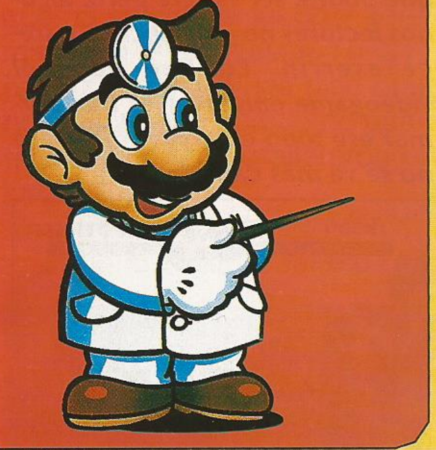
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

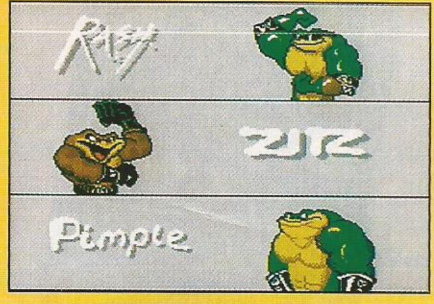
Dr. MARIO™



¿Por qué Nintendo no produce Arcadias en español para México si el mercado latino ha crecido bastante? En la revista año 3 #2 en la pantalla de Super Metroid aparecen unas letras y números (VER 01A) ¡Qué significan?
Algunos gamepaks traen el número de megas del juego (SFII Turbo, TMNT Tournament Fighters) pero no todos ¿significa que si el juego no es popular no se da a conocer el número de megas?

Joel Enrique P. Muñoz
Tijuana, B.C.

Ya hemos empezado a ver Arcadias en español. Los esfuerzos que el gobierno y muchas compañías mexicanas han hecho para combatir a la piratería, (como Electónica Nancy que desde hoy colabora fuertemente con Club Nintendo para incluir información de Arcadias), poco a poco han hecho que las compañías tengan más confianza



Battletoads tiene 2 megas de memoria...



...y Star Fox 8 megas.

en México.
La foto de Super Metroid corresponde a un prototipo identificado como la Versión 01A.
No siempre se da a conocer el número de megas, pues hay algunos títulos que son excelentes con muy pocos megas.

◆

En su revista año 2 # 10 página 30, en una foto de CHAVEZ dice "PERIDAS" en lugar de "PERDIDAS" ¿Era la versión final o era prototipo? Porque un juego de esta magnitud creo que no debe tener errores.

Ignacio Ernesto López Muñoz



Era uno de los primeros prototipos y sí lo corregimos. Lo que pasó es que, como Mike Lamb no habla español no vio el error.
Por cierto al terminar el juego decía "EL NUEVO CAMPION" (pues en inglés se dice CHAMPION y les sonó correcto) Si te fijas apenas se pudo corregir la "I" retocándola para que se viera "E".

◆

Me gustaría que cuando en su revista les sobre un pequeño espacio expliquen los requisitos que hacen interesante un truco o secreto, porque a veces uno al descubrir algo piensa que tal vez no es tan bueno el truco y entonces uno tiene sus dudas si mandárselos o no.

Alberto Eduardo Moxica Pérez
Augusto Mouserrath Acosta Pérez
Veracruz, Veracruz

¡Qué buena pregunta! Nos permite responder a muchos lectores.
Sin duda influyen muchas cosas. Por ejemplo hemos recibido muchos trucos o secretos de Super Mario World que hubieran sido excelentes cuando se lanzó, pero ahora no son tan importantes pues ha salido ya mucho sobre este título. A veces el truco o secreto no es algo sensacional, pero nunca ha sido publicado y es "curioso". De Mortal Kombat nos han llegado muchos bugs, aunque varios son variaciones de otros ya publicados.
Otras veces son trucos excelentes pero que ya han sido publicados en otras revistas. Si realmente son buenos los publicamos pues muchos lectores no compran esas otras revistas y también es posible que el lector que lo mandó realmente lo descubrió y por coincidencia también se publicó.
Otras veces nos mandan trucos maravillosos pero no contamos con el cartucho pues ya es viejón. (Estamos actualmente adquiriendo muchos títulos atrasados, sobre todo de NES) o el truco a nosotros no nos sale (sólo estamos publicando lo que hemos comprobado). Algunas otras ocasiones ya publicamos en Club Nintendo los trucos (como el de entrar a los castillos derrumbados en Super Mario World apretando L y R, el cual nos han man-

dado mucho y nosotros lo publicamos en cuadro azul hace tiempo).
*Si tú piensas que es un buen truco, y TU lo descubriste márcalo con *DESCUBRIMIENTO; si no de todos modos mándalo y aquí lo analizamos.*
Como ves no fue un pequeño espacio, pero creo que muchos lectores querían esta aclaración.

◆

Una vez fui a jugar a las Arcadias y vi que habían 2 versiones de Mortal Kombat, una de Yawdim y otra de Midway.
También vi que había 2 versiones de Street Fighter II Champion Edition. Una de ellas con un apóstrofe arriba del II ¿Cuáles son las originales?

Emmanuel Hernández Troncoso
Mazatlán, Sinaloa

La de Midway es original, Yawdim es la misma palabra pero invertida. Sobre Street Fighter II Champion Edition hubo muy pocas originales. La del apóstrofe podría ser original, pero habría que verla.
Definitivamente es uno de los juegos más pirateados, pero también hay 2 placas ligeramente distintas: la norteamericana y la de Capcom México, que por cierto dice Capcom Mexco. Creemos que la versión de Super Street Fighter II Turbo se verá muy poco en pirata; ojalá así sea.

◆

Quisiera preguntarles porqué las compañías sacan un juego de Arcadia y tardan tanto en sacarlo al Game Boy, NES o SNES.

Vladimir A.
La Paz. B.C.S.

Uno de los atractivos de juegos caseros es haberlos visto antes en Arcadias, donde además representan grandes negocios para muchas compañías; por otra parte los primeros programas son muy caros y sólo pueden ser pagados a través del sistema de Arcadia. Con un poco de tiempo más, los precios bajan y ya se vuelve accesible al mercado de videojuegos casero.

◆

Acerca del mejor tiempo del primer nivel de "Prince of Persia", no es posible salir de ahí en menos de un minuto. Esto lo sé porque lo he jugado bastantes veces y no bajo de un minuto 18 segundos, así que no creo que Fartman haya salido de ahí en menos de 30 segundos a menos de que haya usado un videogame enhancer para darle velocidad al personaje. Esto es trampa y no debe suceder.
Para Axy y Spot: jueguen, jueguen videojuegos,cuates,pero no todo el día; dicen por ahí que puede salir humo del cerebro.

JOSE A. VILLAFAÑA CHUC
Chetumal, Q. Roo

Cristina Chávez Moreno
Guadalajara, Jalisco

Pues Víctor Manuel Arjona "Fartman" no uso videogame enhancer sino su cerebro. Checa el Control de los Profesionales en este número.
Respecto a Axy y Spot, no te preocupes de que les salga humo del cerebro... ya no tienen.

◆

En la revista año 3 #2, pág. 5 mencionan que en Mortal Kombat de SNES a través de una clave con videogame enhancer y en la revista año 2 #12 dice: "ROM.- Como su nombre lo indica únicamente puedes leer datos y no depositar o escribir en ellos." Esto quiere decir que la sangre que se ve ¡Está programada! en el cartucho ¿no es así? y si no explícamelo, Peke V.

Rodrigo Alfonso Becerril Rosales
El Oro, Edo. de México

Brillante deducción... aunque hay un detalle. Tú has visto que al golpear a un personaje se ve algo que podría ser sangre pero, algunos lectores nos han dicho, parece aserrín. Lo que hace el videogame enhancer es transformar ese tono en color rojo, pero no se ve más cantidad.



◆

Quiero saber si todavía hay Mega Man 1 a la venta y si va a salir Mega Man 7 porque tengo un diseño.

Antonio de Jesús González S.
Guadalajara, Jalisco

No hay aviso oficial del Mega Man 7, aunque sí sabemos que Capcom ya no producirá juegos para NES; de hecho el Mega Man 6 ya no fue comercializado por Capcom sino por Nintendo of America, por eso no creemos que salga Mega Man 7; Mega Man 1 es un verdadero clásico que ya no se produce y que difícilmente podrías encontrar a la venta.



En la revista año 3 #2 en los Grandes de Nintendo viene Mega Man X en una escena que no sale en el juego y además en la energía estaba una P en vez de una X; les pido que nos respondan porque no queremos pensar que alteraron el juego.

Jose Carlos Vázquez Parra
Puerto Vallarta, Jalisco



Es una foto que Capcom mandó de su prototipo. Nos han pedido que identifiquemos las fotos que correspondan a prototipos, pero la mayoría de los juegos de los que publicamos fotos antes de que salgan son prototipos y muchas veces no hay cambio a la versión final.

◆

En la sección Start hablan sobre numeración pienso que está mal pues hablan como maestros que tratan de enseñar computación. Uno compra la revista con la intención de divertirse y alejarse de la escuela por un rato ¡y no!, pues ustedes están enseñando sus cositas.
Espero que no me ignoren y no lo tomen a mal pues ustedes son mis mejores amigos.

Alberto Salas
Chihuahua, Chihuahua

Antes que nada, ¡Por supuesto que no lo tomamos a mal! al contrario, te agradecemos tu opinión similar a la de algunos otros lectores, sin embargo, hemos recibido muchas más cartas felicitándonos por la sección y es que nos han hecho muchísimas preguntas sobre bits, bytes, megas y no podemos explicarlas si antes no conoces las bases.
Además no pienses que tuviste que quedarte horas extras en la escuela, nunca ha sido nuestra intención ser "maestros". Velo como algo que es interesante conocer como videojugador.

◆

Para empezar quisiera que entre todos realizáramos "El Código del Videojugador" donde con ayuda de ustedes y de nosotros los videojugadores propongamos reglas para jugar ya que aquí en esta ciudad, no sabemos perder y nos aferramos tanto al juego que nos sentimos frustrados y cuando ganamos nos burlamos de los que pierden.
También quisiera proponerles que hagan la sección "Los Truqueadores Anonimos" (no es chiste) en donde los videojugadores que truqueaban se arrepientan de haberlo hecho y nos cuenten lo que sentían al momento de burlarse de los demás y así ayudar a que los "Malos Videojugadores" se extingan.

"2 PAC"
La Barca, Jalisco

Al principio sonó como cotorreo, pero al leerla otra vez nos pareció interesante tu solicitud. No creemos que debamos abrir una sección pero ¿qué tal el próximo Tema del mes? "Los truqueadores".
Manda tu carta especificando en el sobre el nombre de la sección TEMA DEL MES con cualquier opinión al respecto (si deseas salir con seudónimo, indícalo claramente). Trata de que tus comentarios sean claros y concretos para incluir la mayor cantidad de opiniones posibles.

◆

Quisiera sugerirles que iniciaran una sección donde hablaran de Arcadias.

Raúl Suarez Giacoman
Nicolas de los Garza, N.L.
Carlos A Ramírez Lajud
Xalapa, Ver.
Guadalajara, Jalisco
Jorge A. Amaya Chapoy
Jorge Luis B. D.
Torreón Coah.

Como ustedes muchos lectores más lo pidieron y como sus deseos son órdenes, hela aquí.

◆

En su revista año 3 #4 no encuentro el rombo escondido y en la sección de Nuetra Portada aparecen 2 fotos más que en la portada no aparecen ¿a qué se debe esto?

M. G. M. A. y C. M. M. A.
H. Veracruz, veracruz.

Como antes dijimos, a veces no nos gusta como queda la portada y si hay tiempo, la cambiamos. El rombo debió estar en esas fotos que se quitaron para dejar más legible el nombre de la revista, pero nuestra amiga "Contra" Villanueva G. nos salvó al encontrar este rombo que se lo tomamos por bueno.



◆

Si mandas arte en sobres ilumina fuerte tus dibujos para que el color sea intenso y no descolorido y al imprimir sean más nítidos.

◆

BRYXLA necesitamos que te comuniques a Club Nintendo.

◆

NUESTRA PORTADA



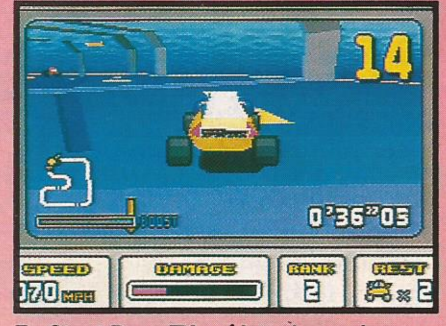
Y después de algunos cambios de nombre y retrasos en su fecha de salida para perfeccionar detalles, este mes aparece en la portada de Club Nintendo: Stunt Race FX; este juego es el segundo título programado por Nintendo con el Chip SFX y el primero en tener la segunda generación de este Chip. Esta segunda generación le permite, entre otras cosas, mayor velocidad de procesamiento y un mayor manejo de polígonos en pantalla, esto se nota en cada uno de los 4 diferentes tipos de autos que puedes conducir pues están armados de varios polígonos unidos entre sí; cada que chocas verás "volar los polígonos" de que está compuesto cada coche.

Stunt Race FX se sale de lo convencional de los juegos de carreras ya que presenta características de carretera reales así como estados del tiempo; Stunt Race FX tiene 4 diferentes modos de juego que son: Speed Mode (compite contra otros coches). Free Mode (para probar pistas o simplemente pasar el rato), Stunt Mode (completa cada pista tratando de no recibir daño y Battle Mode (IP vs. 2P). Algo que hace muy llamativo a Stunt Race es la opción que tiene de que 2 jugadores puedan competir al mismo tiempo gracias al sistema de división de pantalla.

Stunt Race FX es un super título con efectos visuales extraordinarios y un reto interminable, característico de los juegos de Nintendo; juégalo y comprueba que si tú disfrutaste Star Fox, Stunt Race FX realmente te va a encantar.



La opción de 2 jugadores hace más emocionante este juego.



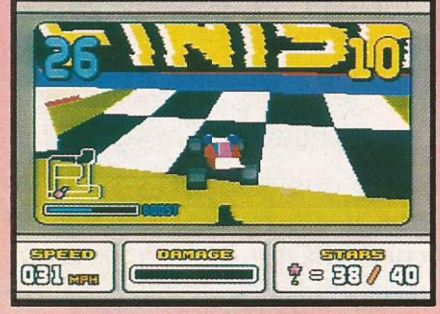
En Stunt Race FX cuídate de no chocar o perderás toda tu energía.



En Stunt Race FX te encontrarás a los competidores más extraños e insospechados.



Todos los detalles del fondo como los anuncios ahora se pueden manipular gracias ala segunda generación del Chip SFX.



Cuando estés compitiendo en Free Mode cuídate de los obstáculos que están en cada pista.


¿SOBREVIVIRÁ NUESTRO PLANETA A LA CONTAMINACIÓN? *
ALMANAQUE MUNDIAL 1994
LA SOBREVIVENCIA
SOLUCIONES ECOLÓGICAS
ALIMENTOS DE AMÉRICA PARA EL MUNDO
REMEDIOS MILAGROSOS EN LAS PLANTAS
COPA MUNDIAL '94
INTEGRACIÓN ECONÓMICA EN AMÉRICA
LOS HISPANOS EN ESTADOS UNIDOS
40 años de publicación
ISBN 1-56259-026-X
* ALMANAQUE MUNDIAL 1994 TIENE LA RESPUESTA...
UN MUNDO DE INFORMACIÓN AL ALCANCE DE SU MANO,
Cómprelo ¡ya!

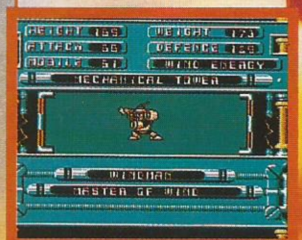
CURSO Nintensivo



Mucho Más acción que en sus anteriores 5 aventuras encontrarás en este título que no puede faltar en tu colección de juegos para el NES.

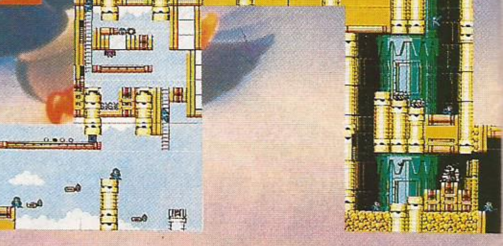
1

Comencemos por la escena de WIND MAN



Colócate como indica la foto para que le dispares al enemigo sin riesgo alguno.

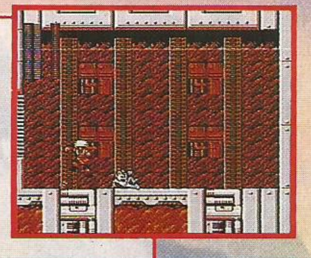
Pasa estos ventiladores sin titubear para evitar que te lancen contra los picos del techo.



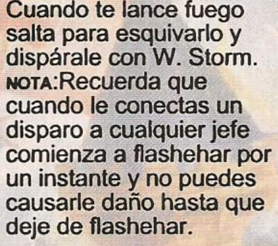
A estos enemigos elimínalos de preferencia sin colocarte sobre el ventilador del suelo.



FLAME MAN

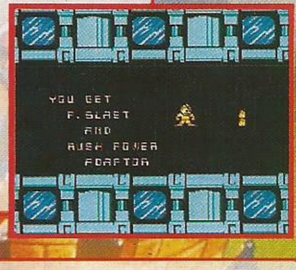


Cuando salte hacia ti, pásate por debajo de él barriéndote.



Cuando te lance fuego salta para esquivarlo y dispárale con W. Storm. **NOTA:** Recuerda que cuando le conectas un disparo a cualquier jefe comienza a flashehar por un instante y no puedes causarle daño hasta que deje de flashehar.

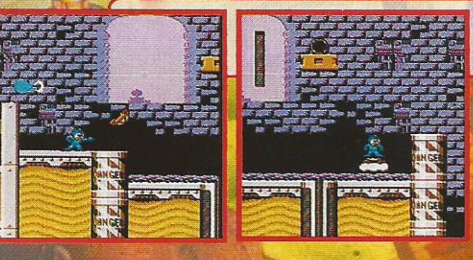
Al eliminarlo obtienes F. BLAST y RUSH POWER ADAPTOR.



2

Ahora entra a la escena de FLAME MAN

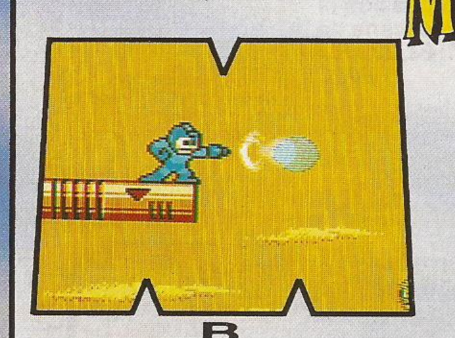




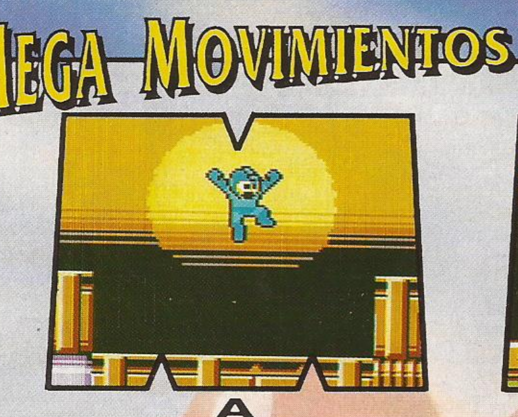
Con Mega Buster tira a estos enemigos para usarlos como transporte. Para avanzar sólo salta vertical.



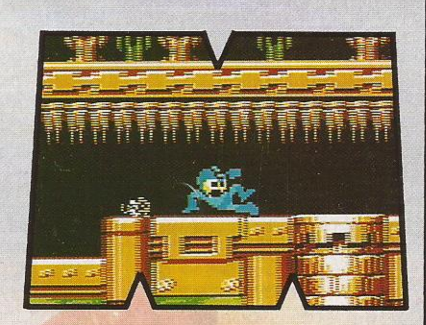
MEGA MOVIMIENTOS



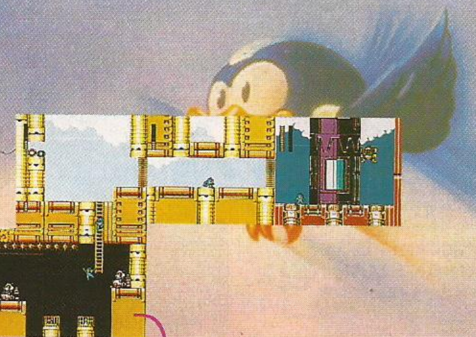
B
Disparo (si lo dejas presionado cargas Mega Buster)



A
Salto (según el tiempo que lo presiones será la altura del salto)

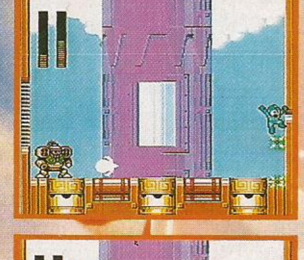


Abajo + A
Con esto te barres

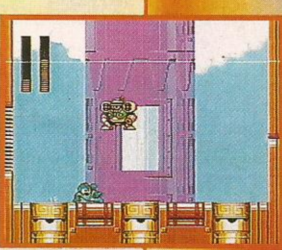


En el último ventilador colócate en la orilla para que el aire ya no te eleve y fácilmente elimines al enemigo.

WIND MAN



Mantente lejos de él y dispárale con Mega Buster.



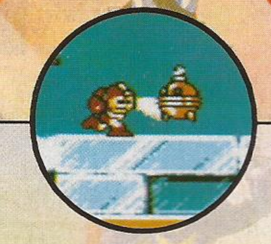
Cuando se acerque por arriba pásate del otro lado rápido barriéndote.

Cuando lance sus disparos sáltalos



Al eliminarlo obtienes W. STORM.



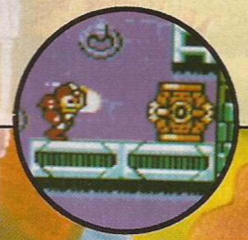






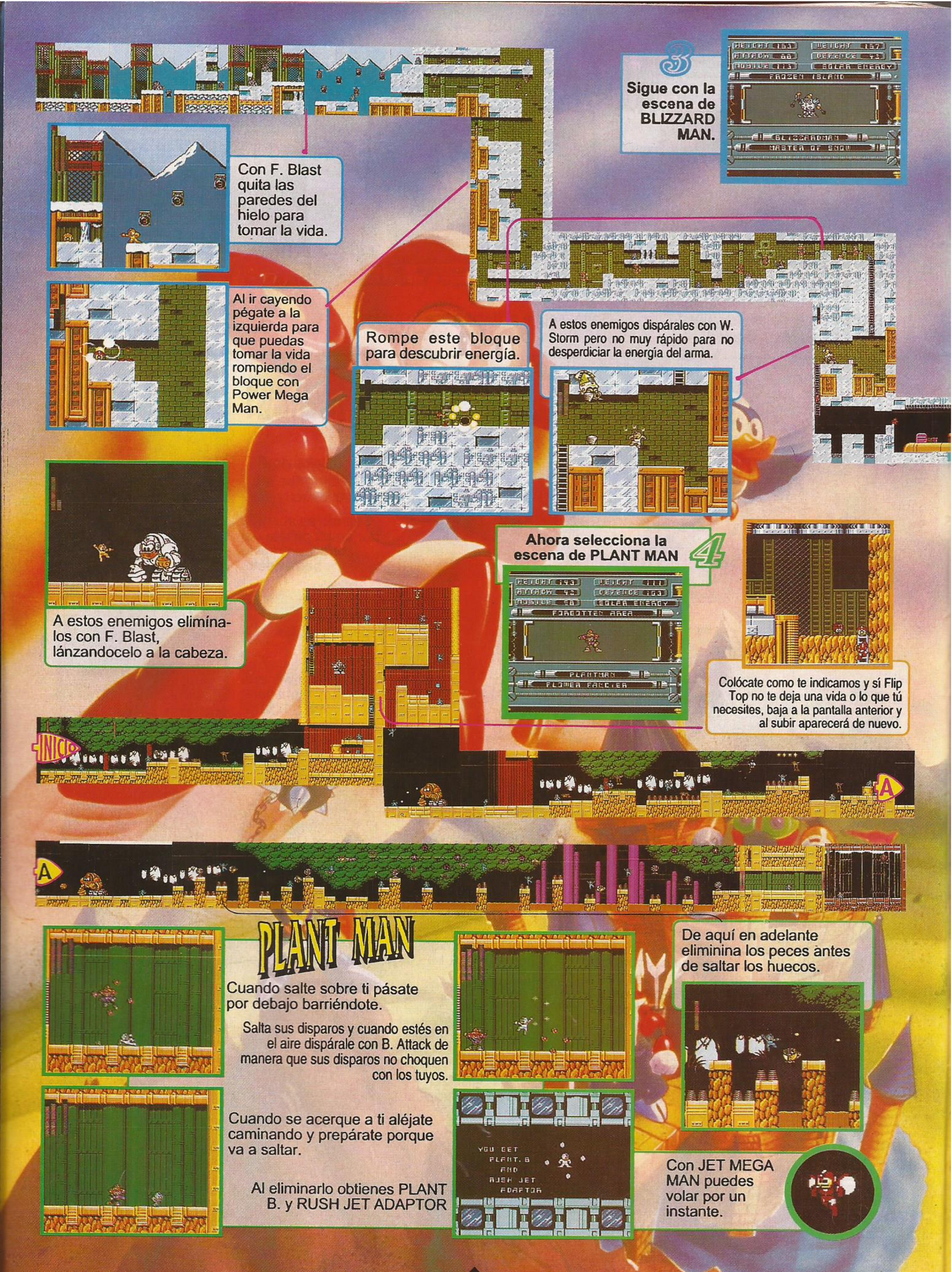
POWER MEGA MAN
Con el no puedes barrerte y tus disparos son más potentes pero de menos alcance, sobre todo cargando el Mega Buster que lo utilizas para romper bloques con grietas.

A estos enemigos los eliminas cargando Mega Buster con POWER MEGA MAN aunque se protejan.








3
Sigue con la escena de BLIZZARD MAN.
FROZEN ISLAND
BLIZZARDMAN
MASTER OF SNOW
Con F. Blast quita las paredes del hielo para tomar la vida.
Al ir cayendo pégate a la izquierda para que puedas tomar la vida rompiendo el bloque con Power Mega Man.
Rompe este bloque para descubrir energía.
A estos enemigos dispárales con W. Storm pero no muy rápido para no desperdiciar la energía del arma.
A estos enemigos elimínalos con F. Blast, lánzandocelo a la cabeza.
Ahora selecciona la escena de PLANT MAN
4
FORGOTTEN AREA
PLANTMAN
FLOWER FANCIER
Colócate como te indicamos y si Flip Top no te deja una vida o lo que tú necesites, baja a la pantalla anterior y al subir aparecerá de nuevo.
INICIO
A
A
PLANT MAN
Cuando salte sobre ti pásate por debajo barriéndote.
Salta sus disparos y cuando estés en el aire dispárale con B. Attack de manera que sus disparos no choquen con los tuyos.
Cuando se acerque a ti aléjate caminando y prepárate porque va a saltar.
Al eliminarlo obtienes PLANT B. y RUSH JET ADAPTOR
YOU GET PLANT.B AND RUSH JET ADAPTOR
De aquí en adelante eliminina los peces àntes de saltar los huecos.
Con JET MEGA MAN puedes volar por un instante.

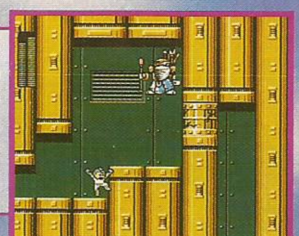

BLIZZARD MAN
Cuando aparecen puntos de hielo en la pantalla esquívalos barriéndote.
Dispárale con F. Blast sin acercarte mucho a él.
Si se lanza hacia ti sáltalo y de inmediato bárrete para alejarte de él.
Colócate donde indica la foto y dispara rápido cuando el submarino suba para eliminar al enemigo.
Al eliminarlo obtienes B. ATTACK. Siguete con Plant Man.
YOU GET B.ATTACK
5 Sigue con la escena de TOMAHAWK MAN.
RESTRICTED AREA
TOMAHAWKMAN
MASTER OF TOMAHAWK
Esta escena y las 3 siguientes se podría decir que tienen dos jefes a seleccionar (en sí, es el mismo, la diferencia es que uno te da sólo su arma y el otro además de su arma te da una letra para obtener al Beat).
INICIO
En este bloque hay un tanque de energía.
Colócate en la orilla como indica la foto: con Power Mega Man carga Mega Buster y destruye el bloque, así llegas a la pantalla de la izquierda donde PROTO MAN te da el Auto Charger para que automáticamente recargues las armas vacías cada vez que tomes cápsulas de energía para las armas.
A este enemigo sácalo de la pantalla lanzándole W. Storm.
B
Este es el jefe que te da la B.
TOMAHAWK MAN
Carga Mega Buster y si el jefe te dispara bárrete para esquivar su ataque.
En cuanto tengas el Mega Buster al máximo, dispárale.
Si salta hacia ti bárrete para esquivarlo y aléjate de él.
Al eliminarlo obtienes SILVER T. y la B.
YOU GET SILVER.T AND BEAT B-PARTS



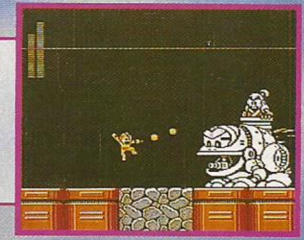
Continúa con la escena de YAMATO MAN

6

A este enemigo dispárale 6 veces con W. Storm para sacarlo de la pantalla.



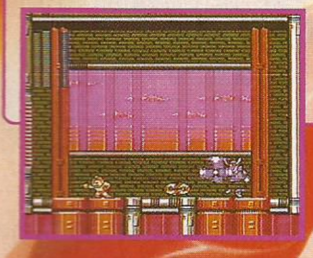
Utiliza F. Blast para eliminar este enemigo.



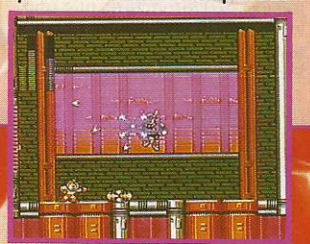


YAMATO MAN

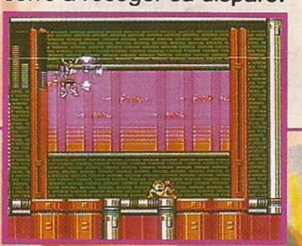
Atácalo con Silver T. sin acercarte.



Cuando salte y te dispare pásate entre los disparos.



Mantente alejado de él y recuerda que te dispara al nivel del suelo; corre a recoger su disparo.



Al eliminarlo obtienes Y. SPEAR y la E. Luego siguete con Knight Man.



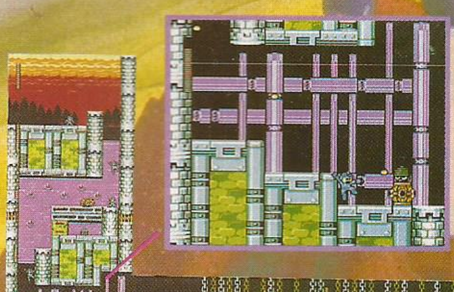
El siguiente es KNIGHT MAN

7



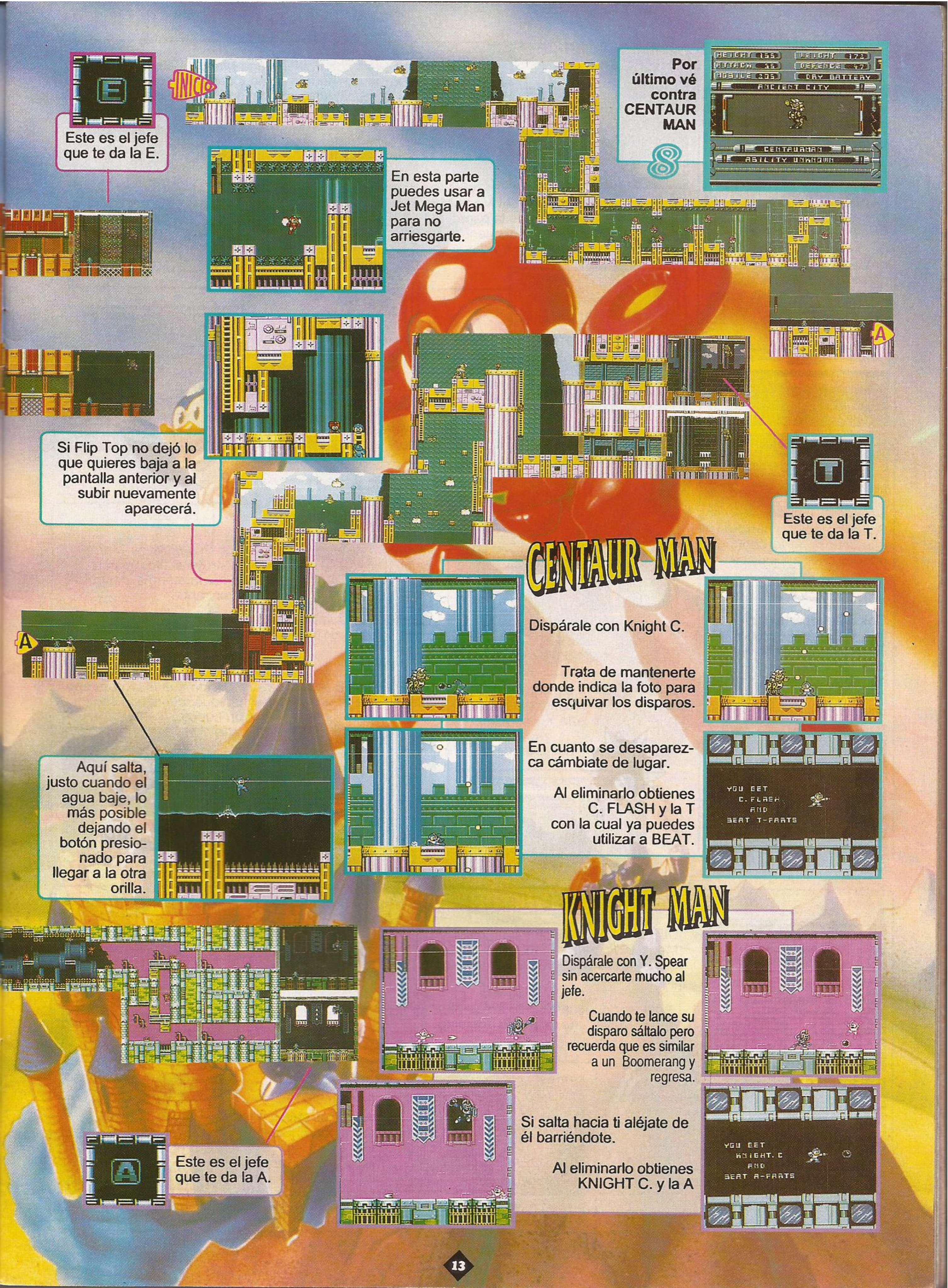
Espera en la escalera para ver qué te deja Flip Top si no es lo que quieres baja y sube la pantalla hasta que te dé vida o lo que necesites.

A estos enemigos dispárales para que asomen la cabeza y los puedas eliminar.

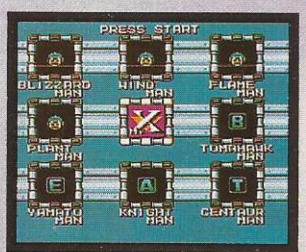


En toda esta área para evitar rebotar sin control utiliza a Jet Mega Man.



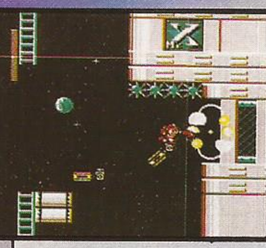

INICIO
Este es el jefe que te da la E.
En esta parte puedes usar a Jet Mega Man para no arriesgarte.
Por último vé contra CENTAUR MAN
8
HEIGHT 155
WEIGHT 172
ATTACK 55
DEFENCE 47
MOBILE 205
DRY BATTERY
ANCIENT CITY
CENTAURMAN
ABILITY UNKNOWN
A
Si Flip Top no dejó lo que quieres baja a la pantalla anterior y al subir nuevamente aparecerá.
T
Este es el jefe que te da la T.
A
CENTAUR MAN
Dispárale con Knight C.
Trata de mantenerte donde indica la foto para esquivar los disparos.
En cuanto se desaparezca cámbiate de lugar.
Al eliminarlo obtienes C. FLASH y la T con la cual ya puedes utilizar a BEAT.
YOU GET
C. FLASH
AND
BEAT T-PARTS
Aquí salta, justo cuando el agua baje, lo más posible dejando el botón presionado para llegar a la otra orilla.
KNIGHT MAN
Dispárale con Y. Spear sin acercarte mucho al jefe.
Cuando te lance su disparo sáltalo pero recuerda que es similar a un Boomerang y regresa.
Si salta hacia ti aléjate de él barriéndote.
Al eliminarlo obtienes KNIGHT C. y la A
YOU GET
KNIGHT. C
AND
BEAT A-PARTS
A
Este es el jefe que te da la A.

Ahora seguimos con la fortaleza de Mr. X

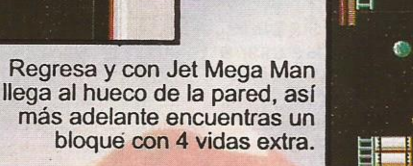


(antes de entrar a esta escena puedes regresarte a cualquiera de las que ya pasaste para acumular vidas y tanques de energía).

1

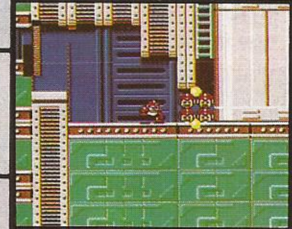


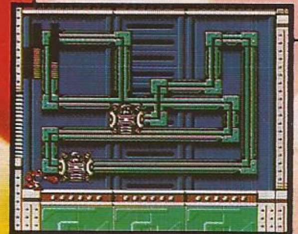
Carga el Mega Buster con Power Mega Man, súbete a la plataforma de arriba ciudándote de no tocar los picos y camina hacia la derecha; justo al ir cayendo suelta el disparo para destruir la pared con grietas.



Regresa y con Jet Mega Man llega al hueco de la pared, así más adelante encuentras un bloque con 4 vidas extra.

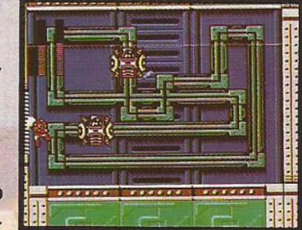






JEFE

Colócate donde indica la Foto, con Power Mega Man carga Mega Buster y justo antes de que el jefe te vaya a tocar dispárale, entonces cambian de dirección.



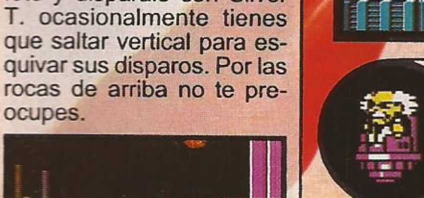
Ahora cuando el otro jefe se acerque, repite la jugada pero saltando y así te los llevas uno y uno hasta eliminarlos.

2



Salta las partes amarillas con líneas, de lo contrario puedes caer a los picos.

JEFE



Colócate donde indica la foto y dispárale con Silver T. ocasionalmente tienes que saltar vertical para esquivar sus disparos. Por las rocas de arriba no te preocupes.





Aquí te das cuenta quién es Mr. X y comienzas en una nueva fortaleza.

3

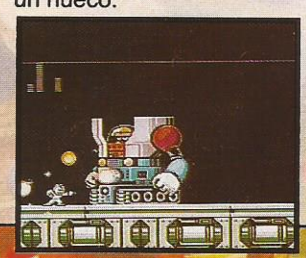
Con Power Mega Man destruye el bloque para tomar la energía y seguir avanzando.

JEFES

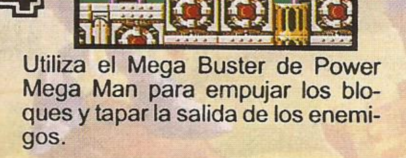
Dispárale con B. Attack calculando que le des al casco.



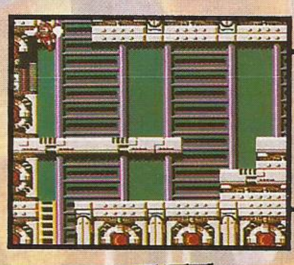
Cuando sus disparos reboten quédate donde se forme un hueco.

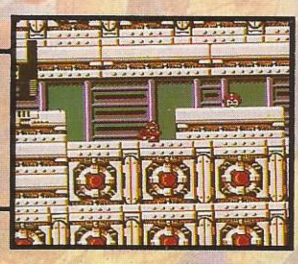


4

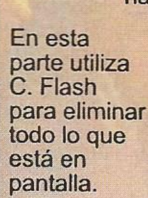


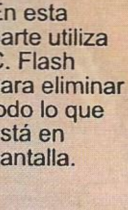
Utiliza el Mega Buster de Power Mega Man para empujar los bloques y tapar la salida de los enemigos.





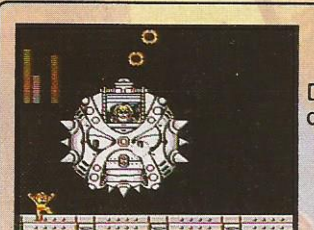
Aquí ve por el camino de arriba para hayar una vida más adelante.





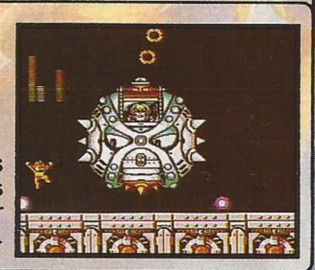
En esta parte utiliza C. Flash para eliminar todo lo que está en pantalla.

JEFE

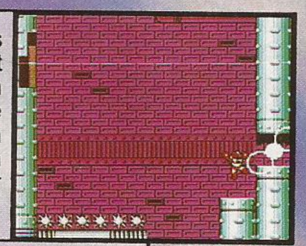


Da pequeños saltos y dispárale con F. Blast.

Para esquivar sus disparos da saltos medianos para evitar que el jefe te toque.



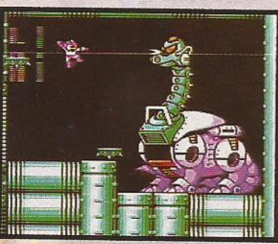
Desde una pantalla antes comienza a utilizar Jet Mega Man para reducir la velocidad y poder frenarte en esta pantalla. Utiliza Power Mega Man para abrir la pared y así bajar por el camino más fácil.



A

JEFE

Súbete a las plataformas que salen del jefe y cuando estés arriba salta hacia él y dispárale a los ojos con Y. Pear.

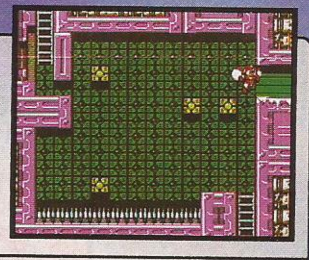


Al ir cayendo trata de caer sobre la siguiente plataforma cuidándote del fuego.



B

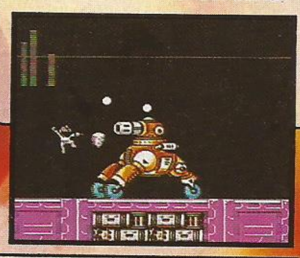
Aquí derrite el hielo con F. Blast y con Jet Mega Man vete por la derecha.



JEFE

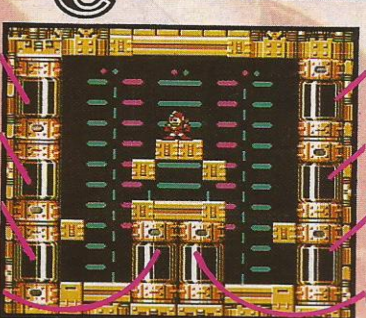
Dispárale con W. Storm a la parte de arriba.

Cada vez que le dispares ve recorriéndote a la derecha.





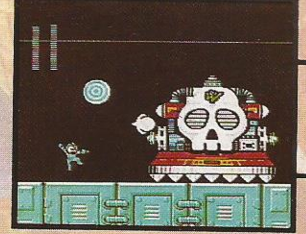
C

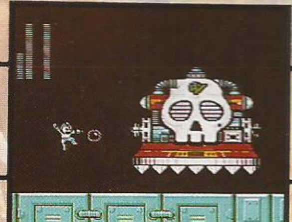


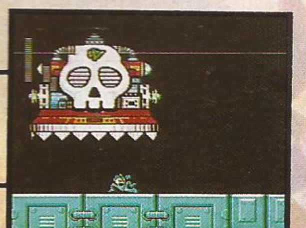
DR. WILY

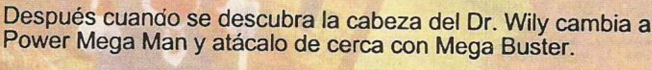
D

Atácalo con Mega Buster (cargándolo al máximo) o Knight y esquívalo barriendote cuando salte hacia tí.

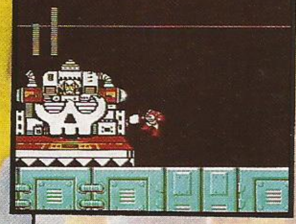




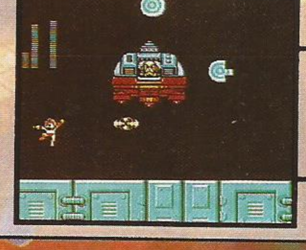


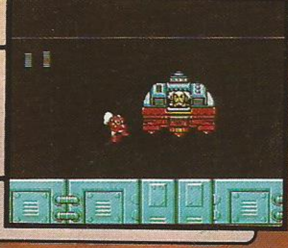


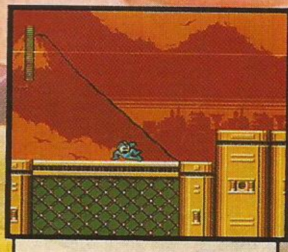
Después cuando se descubra la cabeza del Dr. Wily cambia a Power Mega Man y atácalo de cerca con Mega Buster.



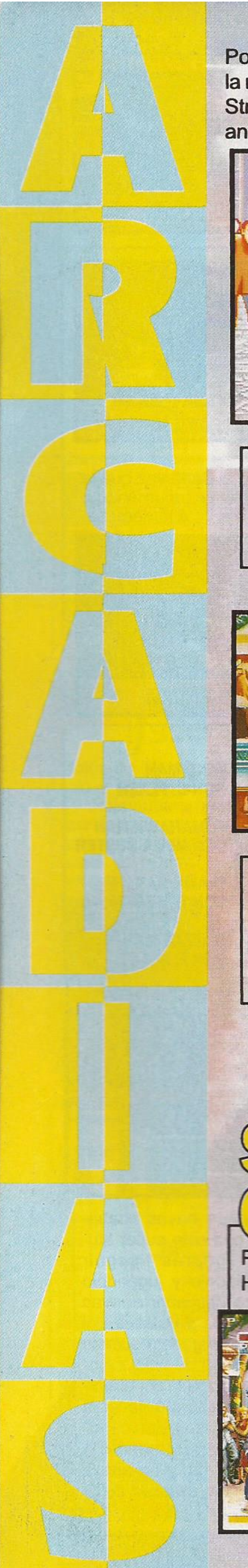
Por último atácalo con Silver T. cuando aparezca o con Mega Buster de Power Mega Man si aparece en un nivel que lo puedas alcanzar.



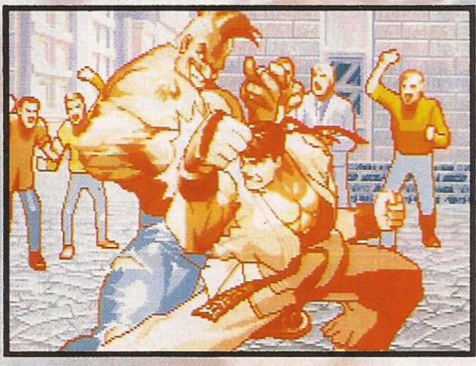




Aunque hayas acabado con este super titulo, podrás seguir jugándolo y jugándolo para descubrir nuevas técnicas y detalles del juego (Algunas escenas cambian de color). Sobra decir que por el simple hecho de llevar a Mega Man es un cartucho muy recomendable especialmente ahora que hay escasez de títulos de NES.



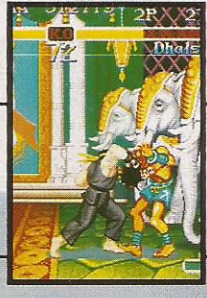
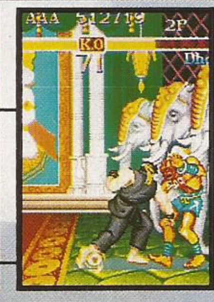
Por cuestiones de espacio sólo te damos la mayoría de los cambios que tiene Super Street Fighter II Turbo comparado con el anterior Super Street Fighter II





Ryu

Con los nuevos golpes que tiene puedes crear nuevas jugadas.

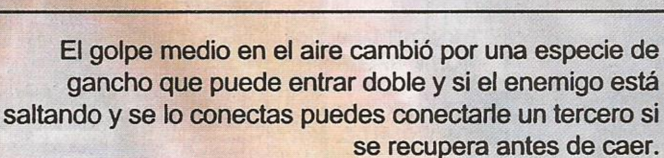
Ahora Ryu cuenta con un ataque que avanza y golpea de arriba hacia abajo con el puño para lograrlo presiona el control al frente junto con golpe medio.





Otro ataque muy similar pero para ejecutarlo presiona el control al frente junto con golpe fuerte.



El golpe medio en el aire cambió por una especie de gancho que puede entrar doble y si el enemigo está saltando y se lo conectas puedes conectarle un tercero si se recupera antes de caer.








SUPER COMBO

Para ejecutar este ataque marca dos Hadoken más cualquier golpe o sea:

+ GOLPE

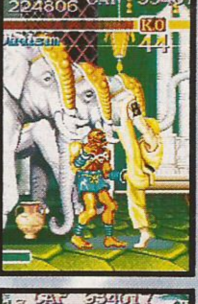




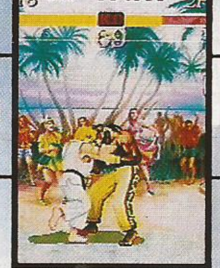


Ken

Ahora Ken es totalmente diferente a Ryu con varios cambios que veremos a continuación.

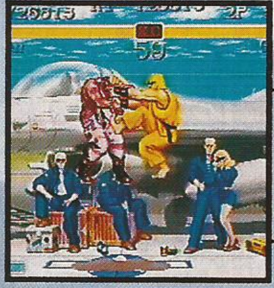


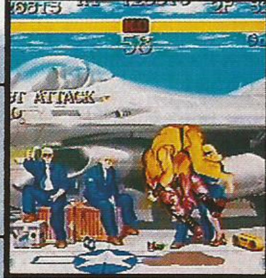
Esta patada ya no la ejecuta presionando patada fuerte, ahora tienes que presionar patada media.





Ken tiene dos nuevos agarrones.
El primero lo ejecutas estando cerca del contrario y presionando el control hacia la derecha o izquierda + patada media.







Cuando tú y el contrario estén en el aire y cerca, presiona el control hacia el frente + patada fuerte para lograr este agarre.



La patada fuerte también tuvo un cambio drástico.

La patada media saltando al frente cambió totalmente.









Si marcas como un Hadoken + cualquier patada te da diferentes secuencias, dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón: Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha+ cualquier patada.

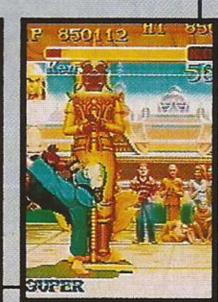


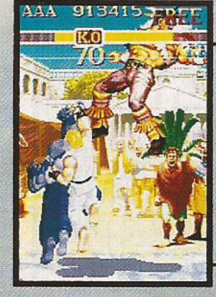


(Estas patadas son muy buenas para hacer combos)







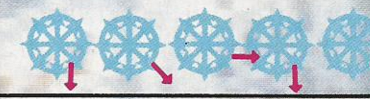






SUPER COMBO

Para ejecutar este ataque marca un Hadoken + Shoryuken y cualquier golpe o sea:





E. Honda

Los cambios que tiene hacen de Honda un peleador muy peligroso al tenerlo cerca.

Ahora cuando marcas el Hundred Hand Slap con golpe medio o fuerte, automáticamente avanza dando golpes.





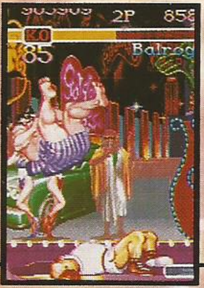


El golpe fuerte ya es doble.

Este nuevo agarre lo ejecutas estando cerca del oponente y marcando la siguiente secuencia seguida de un golpe.

+ GOLPE






SUPER COMBO

Para ejecutarlo necesitas mantener el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo e inmediatamente presionar al frente, atrás, al frente + golpe o sea:

+ GOLPE





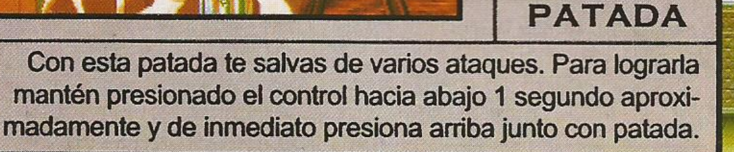

(Al mantener el control hacia atrás puedes estar en defensa agachado)



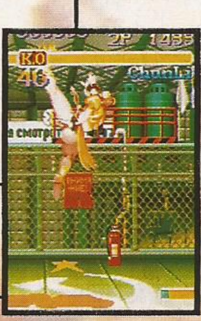
Chun Li

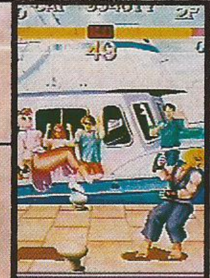
Sin duda Chun Li ha tenido cambios drásticos cada versión nueva de Street Fighter II y esta no es la excepción.




Con esta patada te salvas de varios ataques. Para lograrla mantén presionado el control hacia abajo 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con patada.



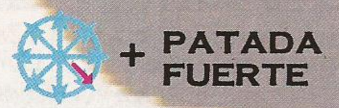


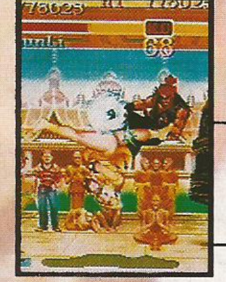
Ahora este golpe lo puedes ejecutar en cualquier parte no importando qué tan lejos estés del contrario con tan sólo presionar diagonal al frente y abajo + patada media o sea:



Lo mismo pasa con esta patada, sólo que tienes que presionar patada fuerte







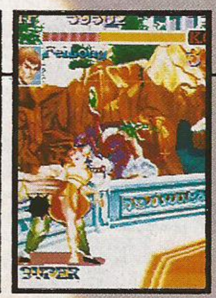
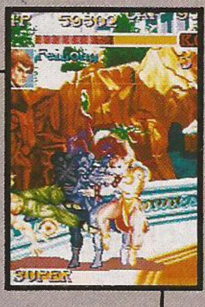
Esta patada anteriormente se marcaba como la patada anterior; ahora para lograrla mantén presionado el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo y de inmediato al frente junto con patada.

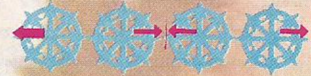


SUPER COMBO

Para ejecutarlo necesitas mantener el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo y de inmediato presionar al frente, atrás, al frente + patada o sea:





+ PATADA

(Al mantener el control hacia atrás puedes estar en defensa agachada)



Blanka

Si creías que Blanka era escurridizo imagínate ahora con los siguientes movimientos.



+ GOLPE

Para deslizarte y atacar por abajo presiona Diagonal al frente y Abajo y golpe o sea:



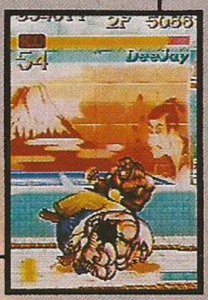
SUPER COMBO

Para ejecutarlo necesitas mantener el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo y de inmediato presionar al frente, atrás, al frente + golpe o sea:

+ GOLPE

(Al mantener el control hacia atrás puedes estar en defensa agachado)



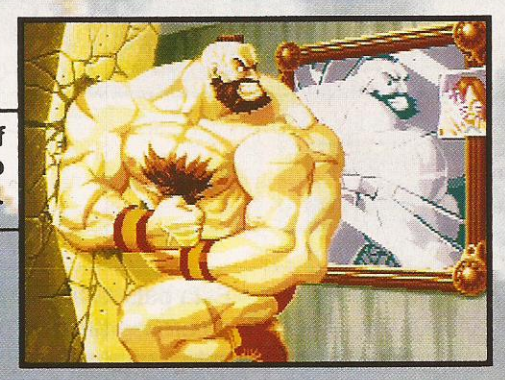





Este no es un ataque, más bien es un movimiento muy útil para acercarte o alejarte rápidamente. Para lograrlo presiona el control hacia atrás o al frente + las 3 patadas al mismo tiempo.

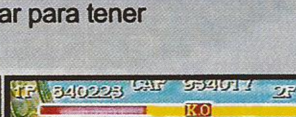


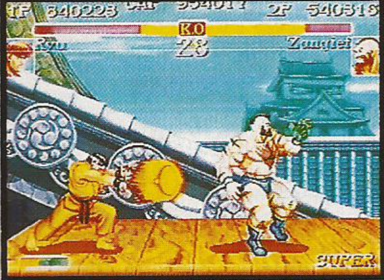
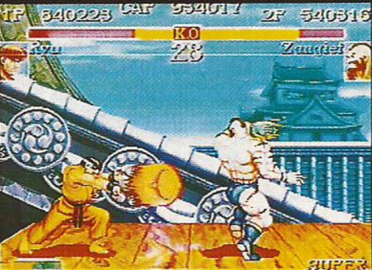
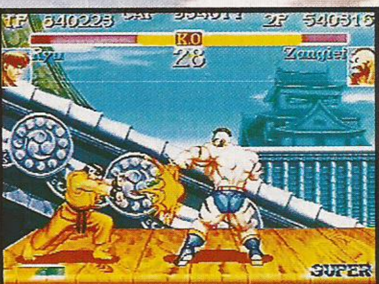
Ya los poderes que le lanzan a Zangief no serán problema. Con su nuevo poder sacará ventaja de ello.



Si te fijas, hay una foto pequeña de Vega con Bigotes y tiene escrito en japonés Baka que significa "tonto", se ve que no lo quiere

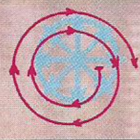
Con este poder neutralizas el poder que te lancen además de avanzar para tener al enemigo a tu merced.



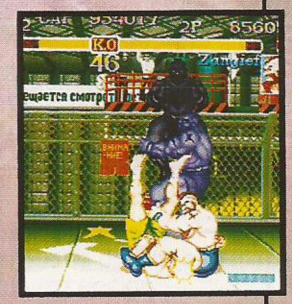

SUPER COMBO

Para ejecutarlo tienes que estar cerca del contrario, ser muy rápido para marcar 2 giros completos al control hacia cualquier sentido + cualquier golpe o sea:









(Esto es más fácil si lo marcas mientras vas cayendo de un salto o si estás ejecutando una patada agachado).




Ahora puedes dar un pequeño salto utilizando este golpe que en las versiones anteriores no era muy útil. Para lograrlo presiona el control atrás o al frente junto con golpe fuerte.





Guile

En esta versión Guile realmente tiene ataques nuevos.



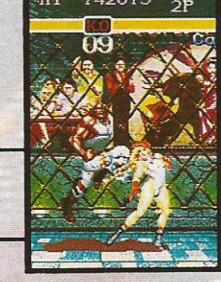
Al ejecutar la patada media puedes avanzar o retroceder.



El golpe fuerte ahora es este y para ejecutar el golpe que hacia antes ahora debes presionar al frente y golpe fuerte a la vez.



Ahora la patada fuerte de cerca y lejos cambiaron.



El rodillazo ahora se marca presionando el control hacia atrás o al frente junto con patada débil.

SUPER COMBO

Sin duda el Super Combo más difícil de ejecutar es este pero con práctica se puede dominar a la perfección. Para ejecutarlo tienes que mantener el control presionado aproximadamente 1 segundo en Diagonal Abajo, atrás y de inmediato, marcar Diagonal Abajo, al frente regresar a la Diagonal Abajo, Atras, y por último, Diagonal Arriba, atrás junto con patada.

Traduciendo esto al lencuaje de flechas es:

 + PATADA

(El último movimiento del control también puede ser Diagonal Arriba, al frente o sólo Arriba; es cuestión de ver cual se te hace más fácil.)





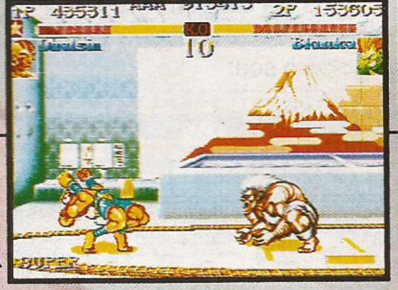


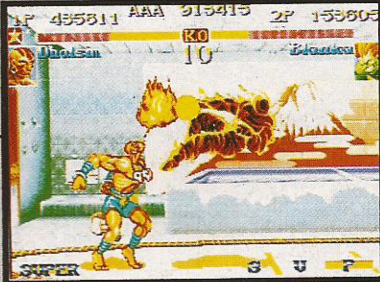




Dhalsim

Además de tener nuevos ataques ahora Dhalsim puede ejecutar los ataques (que sólo salían de cerca) mientras el oponente esté lejos y viceversa en el momento que quieras.





Para lanzar este Yoga Flame hacia arriba marca la siguiente secuencia + patada.

 + PATADA

Esta patada la ejecutas presionando Abajo junto con patada débil mientras estás en el aire.



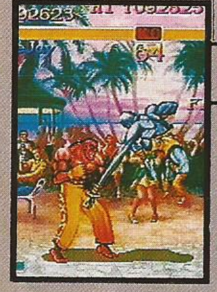
Para ejecutar esta patada presiona abajo junto con patada fuerte mientras estás en el aire.



Este ataque lo ejecutas saltando al frente o atrás y presionando golpe medio mientras estás en el aire.



Sí en la presentación presionas Golpe Débil aparece un contador de las fichas (o monedas) introducidas (esto sólo funciona en la versión en español de Capcom Mexco).



Este ataque lo ejecutas saltando vertical y presionando golpe débil mientras estás en el aire.

SUPER COMBO







Para ejecutar este ataque marca dos Yoga Flame más cualquier golpe o sea:

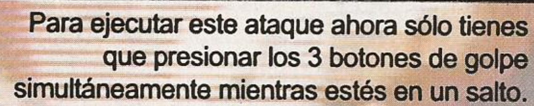


+ GOLPE



T. Hawk

Al parecer el quesque mexicano no tiene cambios importantes.





Para ejecutar este ataque ahora sólo tienes que presionar los 3 botones de golpe simultáneamente mientras estés en un salto.

SUPER COMBO

Para ejecutarlo tienes que estar cerca del contrario y ser muy rápido para marcar 2 giros completos al control hacia cualquier sentido más cualquier golpe o sea:



+ GOLPE









(Esto es más fácil si lo marcas mientras vas cayendo de un salto o si estás ejecutando una patada agachado).



Fei Long

Con su nueva patada ya no es tan fácil mantener a distancia a Fei Long.

Para ejecutar este ataque marca la secuencia + patada.

+ PATADA

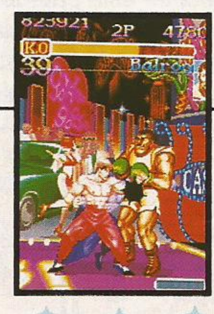


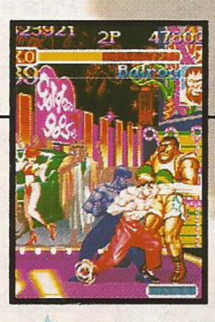


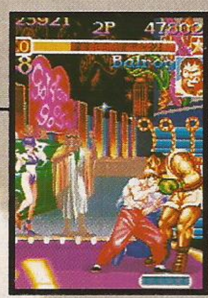


SUPER COMBO

Para ejecutarlo presiona la siguiente secuencia + cualquier golpe.









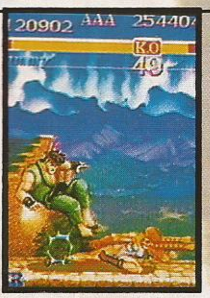




+ GOLPE







Para ejecutar este ataque de Cammy, marca la siguiente secuencia seguida de un golpe. (Si presionas un golpe al ir cayendo se suspende la patada).

+ GOLPE



Cammy

Ahora Cammy ya no puede esquivar los poderes pero a cambio tiene nuevos ataques

Pero si marcas el ataque anterior y justo cuando estés sobre el oponente presionas el control al frente o atrás junto con cualquier patada ejecutas este agarre.











Esto mismo pasa si el enemigo salta sólo que el agarre es diferente.

SUPER COMBO

Para ejecutarlo marca la siguiente secuencia más cualquier patada.

+ PATADA





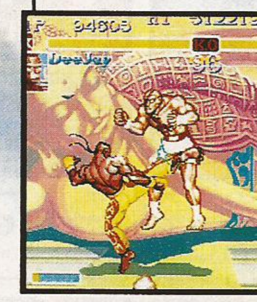
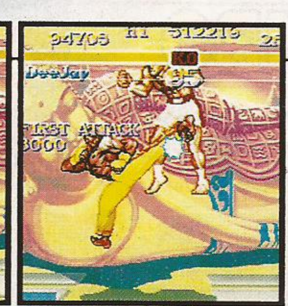
Dee Jay

Si con lo que tenía ya era un contrincante difícil ahora con su nueva patada ¡cuídate!



Para ejecutar esta patada mantén presionado el control hacia abajo por 1 segundo e inmediatamente presiona Arriba junto con patada o sea:

+ PATADA


SUPER COMBO

Mantén el control presionado hacia atrás (o en defensa agachado) por 1 segundo inmediatamente presiona adelante, atrás, adelante + patada o sea:



+ PATADA

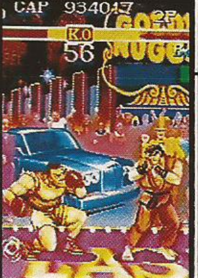




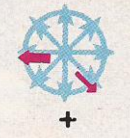

Balrog

El sigue siendo un peleador peligroso sobre todo ahora con su Super Combo.

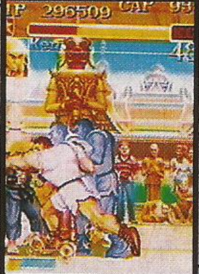


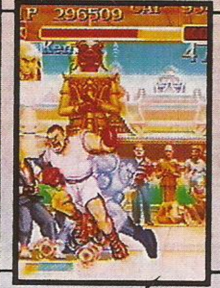




Ahora Balrog puede lanzarse con un golpe por abajo; para lograrlo mantén presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona Diagonal al frente, Abajo, junto con golpe, o sea:



+ PATADA

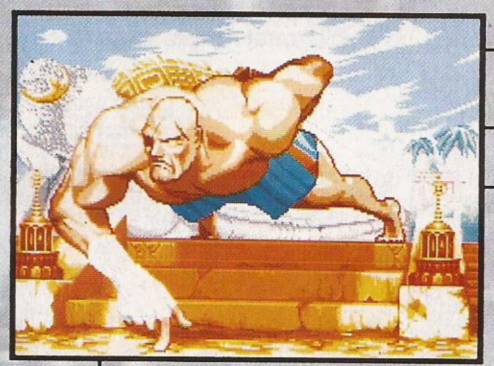





SUPER COMBO

Mantén el control presionado hacia atrás 1 segundo e inmediatamente presiona al frente, atrás, al frente junto con golpe o sea:

 + GOLPE

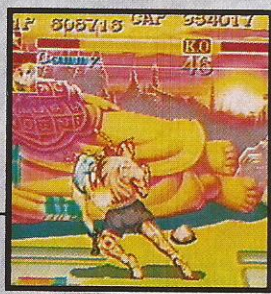


Sagat

El único cambio drástico que tiene Sagat es que su Tiger Uppercut hace contacto varias veces.

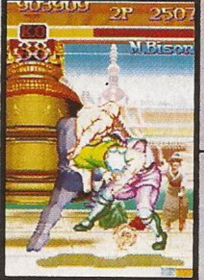
Marca la siguiente secuencia: Derecha, Abajo, Diagonal Abajo Derecha + golpe fuerte.

 + GOLPE FUERTE



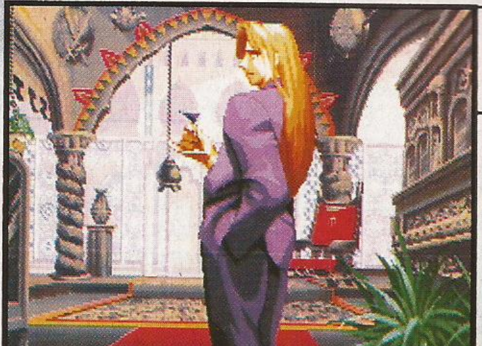

SUPER COMBO



Para ejecutar este golpe marca doble Tiger Uppercut + golpe o sea:

 + GOLPE



Vega

Sin duda Vega era vulnerable cuando lo atacabas por arriba, pero ahora eso ya no le causa ningún problema por su nuevo ataque.



Ahora Vega también puede hacer sólo un giro hacia atrás al presionar los tres botones de patada simultáneamente. (Este, y los giros dobles, te ayudan a cargar el super).




Si le quitan la garra puede tomarla nuevamente.





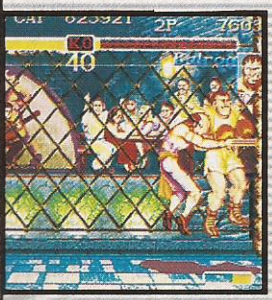
Este nuevo ataque es similar a la Flash Kick de Guile pero este pega doble si lo haces con patada fuerte. Para lograrlo mantén el control presionando en diagonal atrás, abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con patada o sea:



SUPER COMBO

Para ejecutarlo mantén el control presionado en diagonal atrás, abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presionar diagonal al frente, Abajo, regresa a Diagonal Atrás, Abajo luego Diagonal Arriba, atrás (o al frente) + patada o sea:

+ PATADA + GOLPE









Pero recuerda que cuando estés sobre el oponente debes presionar el control hacia un lado junto con golpe para agarrar al oponente.

M. Bison

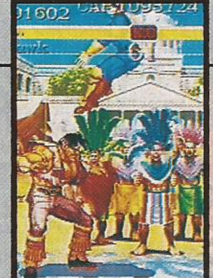
Cuando ejecutas el ataque con el que vas cayendo con un golpe tú puedes controlar la caída.



Para lograrlo mantén el control presionado Abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmendiato presiona arriba junto con golpe y ya en el aire presiona golpe y contrólalo, o sea:



GOLPE, GOLPE







SUPER COMBO

Para lograrlo mantén el control presionado hacia atrás (o defensa agachado) por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente, atrás, al frente junto con patada o sea:









NOTA: TODAS LAS SECUENCIAS LAS DIMOS A MANERA QUE EL OPONENTE ESTE A LA DERECHA.
PARA EJECUTAR LOS SUPER COMBOS HAY QUE TENER LLENA LA LINEA INFERIOR.

AGRADECEMOS LA COLABORACION RECIBIDA DEL SR. BERNARDO ANDRADE DE VUELO 23 (TEL. 558-85-25) PARA LA REALIZACION DE ESTE ARTICULO.





Claro que no todo es juegos de pelea, también hay juegos para ejercitar nuestra creatividad. Tradewest tiene el título Fun'n Games; este juego es como una nueva versión del clásico Mario Paint de Nintendo, aunque una cualidad de este título es que lo puedes jugar con el Mouse o con un control Pad; Fun'n Games tiene 4 diferentes opciones de juegos que te detallamos a continuación:

PAINT

Este es el modo de dibujo y en el que encontraremos muchas similitudes con el Mario Paint debido a que todas las opciones están identificadas con pequeños cuadros en el menú que te explicaremos:

La flecha que aparece al principio cambia las 2 primeras opciones, aquí encuentras todo lo necesario para comenzar a dibujar.



pinceles

Los pinceles te permiten hacer trazos libres con cualquiera de los 15 colores básicos o con cualquiera de las otras 150 combinaciones que hay; como podrás ver hay 3 diferentes gruesos de pinceles que puedes elegir dependiendo de el tipo de trabajo que vayas a realizar.





gomas

Con las gomas puedes borrar cualquier cosa que hayas hecho mal o que sobre en tu dibujo, al igual que los pinceles las gomas vienen en diferentes gruesos para borrar pequeñas zonas o errores muy grandes.

DELGADA
MEDIANA
GRUESA

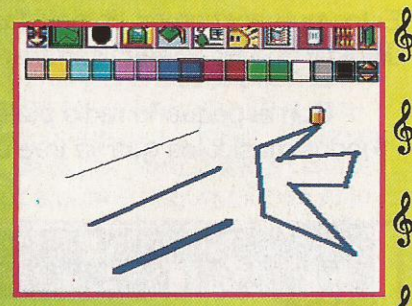


líneas

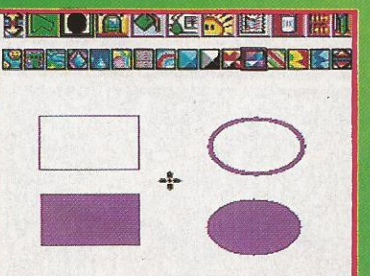


Con estas opciones tienes la posibilidad de hacer líneas solamente fijando 2 puntos; con los 3 primeros lápices podrás hacer líneas de distintos grosores pero con el último de los cuadros harás líneas (de un grosor mediano) una detrás de otra es decir, donde termines la primera línea ahí empezarás la siguiente.



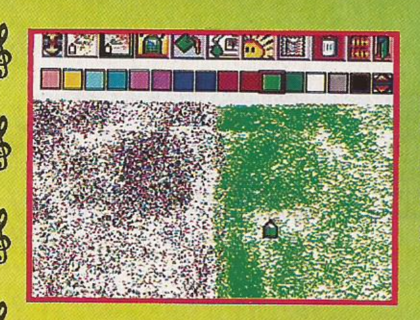


rectángulos y círculos



Si quieres hacer un cuadrado, un rectángulo, un círculo o un óvalo y crees que tu pulso no es muy bueno puedes con estas 4 opciones crear estas figuras, con sólo marcar los ángulos o el diámetro; aquí tienes 2 opciones: la de hacerlas a línea o sólidas (o sea rellenas).





sprays

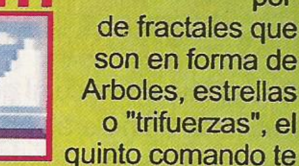
Al usar este implemento darás el efecto de que estás usando un bote de pintura en Aerosol, aquí tienes dos opciones, la de usar el "mágico" que pinta en multicolor o el normal con el que sólo usas un color elegido.

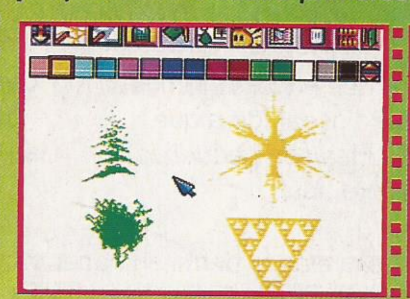


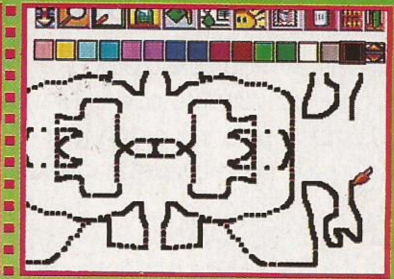


implementos mágicos

Con estos comandos puedes crear una gran variedad de efectos, por ejemplo: con los cuatro primeros puedes crear diferentes tipos de fractales que son en forma de Arboles, estrellas o "trifuerzas", el quinto comando te permite hacer figuras geométricas o de espejo pues cada que dibujas una línea aparece otra en dirección opuesta a la que está haciendo la tuya.





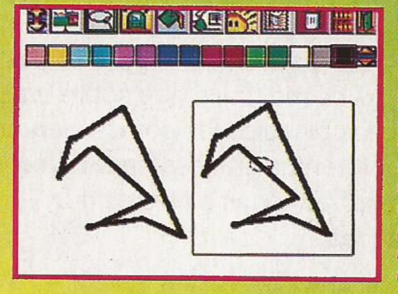


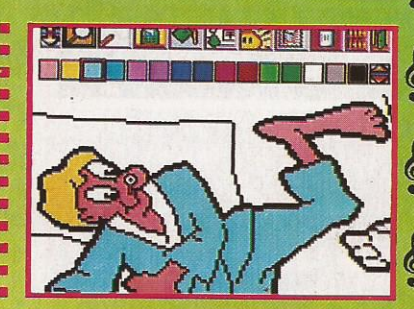
varios

Estos tres comandos te ayudan en distintas formas, el primero (framer) quita el marco donde estan todos los comandos por si quieres grabar en tu videocasetera algún dibujo que hayas hecho, el segundo (lazo) copia cualquier dibujo o forma que tengas y por último la lupa crece alguna parte de tu dibujo, lo malo es que si dibujas en ellos ya no puedes volverlos a su forma original.









Estos que acabamos de detallar son unos comandos misceláneos; hay otros que aparecen en tu menú de dibujo y que no puedes cambiar y que son:

Con el pequeño radio puedes poner fondo musical mientras trabajas o para tu dibujo 14 fondos musicales que ya trae el juego o alguno que previamente pudiste haber creado en la sección de música que detallaremos.





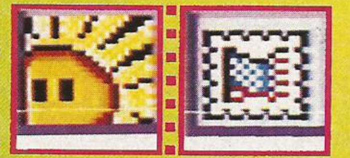
La cubeta te sirve para iluminar un dibujo o parte de él con cualquier color; inclusive con él puedes iluminar toda la pantalla; para dar efectos puedes detener la acción presionando en el mouse el botón secundario.





Al utilizar este comando tendrás la posibilidad de escoger uno de los 30 dibujos que hay para colorear.





estampas

En Fun'n Games tienes 2 tipos de estampas. Las que están marcadas con el sol son estampas Jumbo, aquí tienes 80 estampas de gran tamaño que puedes iluminar, poner de cabeza, alterar, etc.; además de que aquí tienes 15 estampas con animación (sólo puedes usar una en pantalla) y puedes "llamar" los diseños que hayas creado en "style".

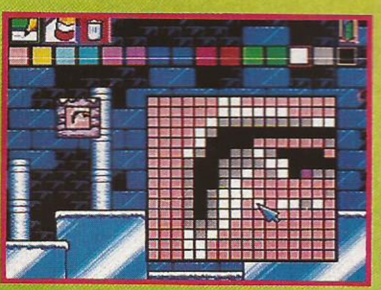


Donde está el timbre postal tienes 130 estampas de tamaño normal (ahí están las letras), aquí además tienes la posibilidad de crear una estampa especial que puedes usar cuando necesites hacer trazos muy detallados.

El bote de basura te sirve cuando quieres borrar un dibujo, en este juego hay 10 diferentes efectos para deshacerte de tu dibujo inútil.







Con el ¡Oh no! cancelas el último movimiento o trazo que hayas realizado.

Muchas de las cosas de las que hablamos y los tips que hemos dado cuando hablamos de Mario Paint te pueden llegar a servir en esta parte del juego Fun'n Games, como por ejemplo la retícula que se publicó en el número 5 año 2.

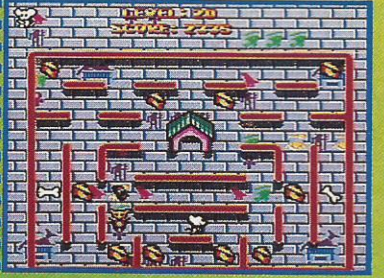
GAMES

No todo en este juego debe ser creatividad, en la opción de games tienes 2 juegos distintos para cuando te encuentres muy aburrido; algo recomendable es que los juegues con el control Pad porque con el Mouse es muy difícil controlar la acción.



Mouse Maze es algo así como la nueva versión del juego clásico de Atari "Mouse Trap", este título es simple en su modo de juego pero es divertido; aquí tú controlas a un ratoncito que está encerrado en un laberinto junto a un grupo de gatos hambrientos; para poder pasar a otro laberinto, el ratón debe tomar todos lo pedazos de queso que hay y evitar que los gatos lo agarren; dentro de cada laberinto encontrarás 2 clases de implementos, el primero es un hueso que al tomarlo convierte al ratón en un perro y con eso te puedes deshacer de unos cuantos gatos (que después de un tiempo vuelven a salir), el otro es una ratonera que si por error caes en ella te inmovilizará por algunos segundos; en este juego hay 5 diferentes laberintos que conforme se vayan repitiendo los gatos se hacen más difíciles y malos.





space lazer

Este título peca de sencillo; aquí lo único que deber hacer es dispararle a las pequeñas naves que aparecen y que puedes ver a través de tu pantalla o localizarlas en el "sofisticado" radar que tienes; cada que acabes con las naves aparecerá una especie de dragón jefe que deberás eliminar para poder seguir avanzando.





MUSIC



En la opción de música puedes componer algunas melodías utilizando diferentes sonidos de animales o de instrumentos, aquí tienes 2 opciones, al igual que en MP puedes acomodar tus notas con el mouse en el pentagrama o también podrás acomodarlas con el teclado de piano que está abajo del pentagrama, dependiendo de la forma en la que te parezca más sencillo.

Para poder crear tus sonidos tienes para escoger 15 diferentes instrumentos musicales como piano, bajo, guitarra, violín o trompeta y además también puedes usar 28 sonidos diferentes como gritos, ladridos o hasta explosiones.





Entre otras opciones puedes escoger entre 15 acompañamientos (como en los teclados electrónicos) para tus composiciones; también puedes checar cualquiera de las 15 melodías que ya trae el juego o mezclar estas 2 últimas opciones para crear algunos efectos sonoros muy chistosos.





Para controlar la velocidad de la música tienes un comando en el que puedes escoger 3 tipos diferentes (lento,normal y rápido), el menú que parece de grabadora sirve para tocar una melodía, detenerla, regresarla o adelantarla y ponerla en Loop para que se toque una y otra vez; ya por último en música una opción interesante de este juego es la de que puedes cambiar el tono de una nota haciéndola grave o aguda para obtener una importante variedad en los sonidos ya existentes.

STYLE



Esta opción es algo así como con la que puedes chantajear a tus hermanas menores con limpiar tu cuarto si las dejas jugar, pues tiene 2 nuevas versiones de juegos infantiles clásicos (También es posible que funcione con tu Mamá, pues seguramente ella lo jugó con muñequitas de papel).



Styl'in' Stuff

Esta es la nueva versión de SNES del típico juego de vestir muñecas, al empezar tienes una modelo vestida; con los cuadros que están a su lado puedes cambiarle cabello, sombreros, camisas, pantalones, zapatos y accesorios; como te podrás ya imaginar aquí no hay gran emoción y dijimos anteriormente esta opción es así como que para menores.

Mix'n Match



Sin mayor ciencia que la anterior aquí sólo te dedicas a intercambiar cuerpos, cabezas y pies logrando combinaciones extremadamente raras o chistosas pues muchos de los modelos que hay aquí no son lo que se dice "guapos".

Pues para dar una opinión de Fun'n Games es muy difícil no compararlo con Mario Paint, para empezar te podemos decir que en la opción de dibujo hay cosas muy buenas pero sin lugar a dudas se extraña la animación. En música las muchas opciones que tiene lo hacen muy completo pero como los pentagramas no tienen número puedes llegar a confundirte muy feo al estar componiendo; aunque el título tiene buenas opciones algo que realmente le "da en la torre" es que no tenga RAM para guardar tus dibujos y composiciones y que obligatoriamente lo tengas que grabar en una videocasetera.

EDITADA Y PUBLICADA POR LA FUNDACIÓN CULTURAL TELEVISA, A.C. CAMPOS ELÍSEOS Y JORGE ELIOT, POLANCO, 11560 MÉXICO, D.F. TEL. 282 03 55 FAX 281 15 50

INFORMACION SUPERNESESARIA

An American Tail: FIEVEL GOES WEST

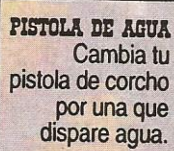


Fievel es un pequeño ratón de origen ruso que llegó con su familia a vivir a Norteamérica. Uno de sus grandes anhelos desde que llegó, ha sido el convertirse en un gran vaquero, cosa que desgracidamente y al parecer se le va a cumplir, pues el malvado Cat. R. Waul ha secuestrado a su familia y se los ha llevado a un pueblo que acaba de crear como refugio para él y sus secuaces; así que, armado con una simple pistola de corchos, decide lanzarse al rescate de su familia antes de que algo terrible pase.
Realmente no recordamos muy bien, ya cuánto tiempo tiene que Hudson prometió lanzar este título, pero después de bastante tiempo de desarrollo ya pronto podrás tener la oportunidad de conocer este juego.
Fievel Goes West es un título de acción "de lado", donde el pequeño héroe recorre varias escenas que hay en cada misión, con su pistola deberá derrotar a los secuaces de Cat. R. Waul y aparte deberá cuidarse de los peligros que le esperan a lo largo de su misión (y que es nuestro deber comunicarte que no son pocos). A través de cada una de las misiones hallarás pequeños cuadros que al destruirlos te darán items que deberás tomar y que son:



SIGN
Este símbolo te permitirá continuar desde donde lo tomaste, si eres eliminado.

PISTOLA DE AGUA
Cambia tu pistola de corcho por una que dispare agua.





CORCHO
Por cada uno de estos que tomes podrás disparar.

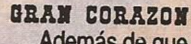
ESTRELLA
Te da algunos instantes de invulnerabilidad.





FRASCO
Tiene el mismo efecto que el corcho sólo que éste funciona con la pistola de agua.





CORAZON
Recupera sólo una unidad de energía.

GRAN CORAZON
Además de que recupera toda tu energía, te aumenta un contenedor.





1 UP
Una vida extra.

Procura también ir tomando el mayor número de monedas posibles pues por cada 100 de ellas que tomes obtendrás una vida extra.

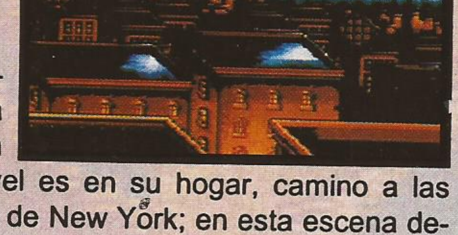


Este juego tiene 5 misiones con diferentes escenas cada una, ahora aquí te daremos un pequeño avance de las 4 primeras:

MISION I NEW YORK





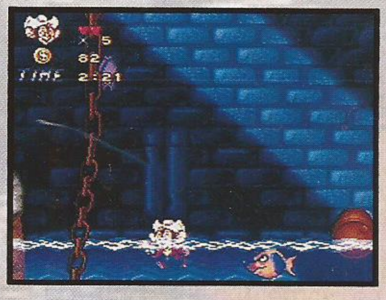


La primera misión de Fievel es en su hogar, camino a las afueras de New York; en esta escena debes tener mucho cuidado pues hay lugares donde deberás ir saltando de base en base

MISION 2

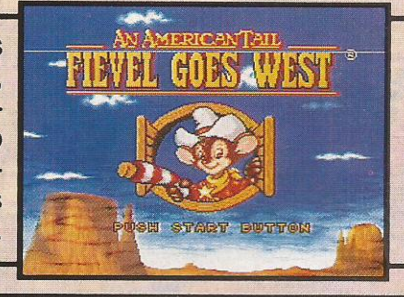
EL DRENAJE

Por increíble que parezca aún por el drenaje de New York encontrarás también a los secuaces de Waul; las primeras 3 escenas de esta misión las recorrerás viajando en una pequeña lata de sardinas sobre el agua de la lluvia, que va por el drenaje; debes tener cuidado con los murciélagos y los peces que aquí aparecen, además si caes al agua accidentalmente, no te preocupes pues te puedes ir nadando, aunque de esta forma es más lento. En las siguientes escenas irás caminando, pero el agua, los murciélagos y los peces ahí seguirán, checa cómo va subiendo y bajando la corriente para ver cuando te conviene avanzar, al final de esta escena te enfrentarás a una marioneta manejada por Waul, dispárale en la cabeza y pásate debajo de él antes de que te acorrale, usa la estrella que ahí te dan para golpearlo sin peligro.





Fievel Goes West es un título con dedicatoria especial para los jugadores no muy grandes ya que su nivel de dificultad no es muy alto, los gráficos y la música en este juego son buenos y aunque la movilidad te puede parecer rara no tardas mucho en acoplarte a ella (o como diría por ahí un colega "...no es nada a lo que no te puedas acostumbrar"), el juego es quizá a nuestro gusto un poco corto, pero esto es entendible debido al público al que va dirigido.





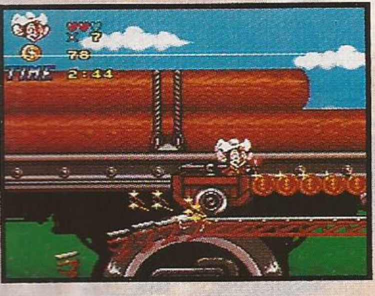


y si caes perderás una vida; aquí a la pistola de agua le das un gran uso pues conforme vayas avanzando te irás encontrando con muchas bases que están en llamas y que deberás apagar para poder seguir avanzando; desde el principio deberás afinar muy bien tu puntería al enfrentarte a los secuaces de Waul pues su único punto débil es en el rostro y sólo los podrás dañar de frente. El primer jéfe al que te tendrás que enfrentar es un gato gordo de nombre One Eye, al igual que a los gatos pequeños deberás dispararle en el rostro con la pequeña diferencia de que él resiste más, ten cuidado cuando salte pues con el impacto de su caida pueden caer varios tabiques sueltos.

MISION 3

ESTACION DE TRENES

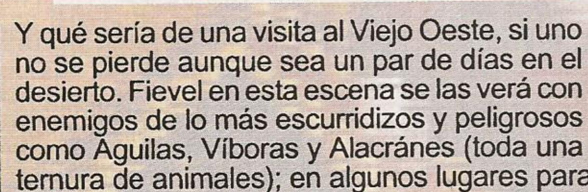
Para poder llegar al pueblo de Waul, Fievel debe tomar un tren, pero olvídate siquiera de la clase turista, para empezar el único tren disponible ya partió así que lo único que le queda a Fievel es tratar de alcanzarlo en un pequeño carrito, en esta parte deberás cuidarte de las piedras que caerán una vez que las hayas pasado y de los gatos que tratarán de darte alcance en unos carritos idénticos al tuyo; si tuviste suerte y alcanzaste el tren, te encontrarás con la desagradable noticia de que está infestado con los sirvientes de Waul, al ir avanzando ten cuidado de no caer de él, pues instantáneamente perderás una vida. Al final de esta misión te las verás con una horrible araña de nombre "Chula" (¿tú crees?), con ella no hay mayor problema, sólo dispárale cuando baje y evita lo que te arroja.

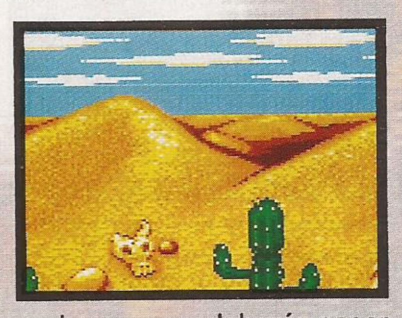






MISION 4





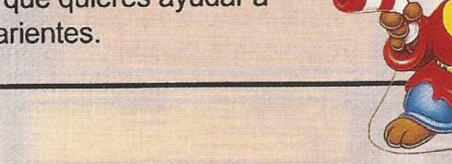
Y qué sería de una visita al Viejo Oeste, si uno no se pierde aunque sea un par de días en el desierto. Fievel en esta escena se las verá con enemigos de lo más escurridizos y peligrosos como Aguilas, Víboras y Alacránes (toda una ternura de animales); en algunos lugares para poder avanzar deberás pasar por algunos cactus, esto lo deberás hacer rápido pues si permaneces mucho tiempo parado sobre ellos, te restarán una unidad de energía. En la segunda escena de esta misión busca un pasaje secreto subterráneo que te facilite las cosas; antes de poder llegar a la Villa de Waul te deberás enfrentar a una águila escurridiza que pasará por donde tú estás y te arrojará piedras, ten cuidado con las partes del minipuente que se rompan.







Al final deberás prepararte a enfrentar una gran resistencia en la Villa de Waul ya que aquí se encuentran sus mejores hombres, pero éste es el peor lugar para darse por vencido, y más aún si es que quieres ayudar a Fievel a volver a ver a sus parientes.





CLUB NINTENDO
KIRBY'S
MARIO 3
NFL
POR AVION — VIA AIR MAIL
MEGAMAN
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838 col. Del Valle
Mexico D.F. C.P. 03100
4
AIR MAIL
CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838
Col. Del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.
FINAL FIGHT 2
MEGA MAN X
FATAL FURY 2
CLUB NINTENDO
Pastelozzi #832
Col. DEL VALLE
CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838
Col. Del valle
Mexico, D.F. C.P. 03100
Clay Fighter
SNES
SCOUTS
REMITE:
PABLO AUGUSTO CASTRO COBO
AV. MANUEL CARPIO No 401
COSAMALOAPAN VERACRUZ
PARA: AT'N. DR. MARIO
CLUB NINTENDO
PESTALOZZI # 838
COL. DEL VALLE
MEGA MAN
REVISTA CLUB NINTENDO
PESTALOZZI #838
COL. DEL VALLE
C.P. 03100
MEXICO D.F.
STREET FIGHTER II
CAPCOM
VEGA VS DHALSIM



Nintendo®

SUPER STREET FIGHTER II TURBO


PESTALOZZI # 838
COLONIA DEL VALLE
C.P. 03100
MEXICO, D.F.
MEGA MAN X V.S MEDIEVAL MAN
Flor aida castañeda Hdz.
Club Nintendo
Pestalozzi #83
Col. del Valle
Mexico D.F.
03100
CORREO AEREO – VIA AIR MAIL
Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Colonia del Valle
Codigo Postal 03100
México Distrito Federal.
Clay Fighter
CLUB
Pestalozzi #838
Col. del Valle
C.P. 03100
México D.F.
Arte en sobre.
Nintendo
MARIO IS MISSING!
REVISTA
CLUB NINTENDO
PESTALOZZI N°838
COL. DEL VALLE
C.P. 03100
MEXICO D.F.
STREET FIGHTER II
CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838 Col. Del Valle
C.P. 03100 Mèxico D.F.
Castlevania
SEPOMEX
TRANSPORTES
CORREOS
Destinado
Club Nintendo
Pestalozzi # 838 col del
Mexico D.F.
Valle C.P. 03100
SUPER MARIO Bros
2° Concurso de Aniversario
Club Nintendo
Liverpool # 44 Col. Juarez
Mexico DF
codigo postal 06600
PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL
MEXICO EXPORTA
1300
CORREOS

INFORMACION SUPERNESESARIA



Hace 3 años varios monstruos aparecieron sobre la faz de la tierra. Para decidir quién era el más poderoso decidieron luchar entre ellos (y sobre nosotros); después de muchas batallas que desvastaron la tierra sólo 3 de ellos sobrevivieron, pero ahora una nueva amenaza nos acecha pues un meteoro acaba de caer y con él aparecieron varios monstruos más que quieren tomar control sobre nuestro planeta, entonces los 3 monstruos reinantes deciden olvidar viejas rencillas y se unen para defender lo que es suyo.





KOM 2 continúa con la tradición de Takara de hacer las translaciones de juegos de SNK para el SNES; a diferencia del primer juego de KOM en esta nueva versión no sólo te dedicas a luchar contra tu enemigo hasta hacerle la clásica cuenta de 3; ahora aquí deben ir avanzando 1 ó 2 monstruos por las escenas destruyendo a los secuaces de cada monstruo hasta llegar al final de la escena donde vendrá la batalla contra el invasor.

COMO ATACAR A LOS INVASORES

En KOM 2 cada monstruo tiene un botón de golpe y otro de patada para atacar al rival, sin embargo, estas técnicas no son tan poderosas como las de agarre o poderes especiales.

AGARRES

Para agarrar a un personaje lo único que debes hacer es acercarte a él y tratar de ocupar el mismo espacio, en el que él está; una vez que estén agarrados tú deberás mover el control de lado a lado rápidamente dependiendo de que tan rápido lo hagas el rival te ahorcará o tu lo ahorcarás a él y en ese preciso instante le podrás aplicar una llave o poder.



PODERES ESPECIALES

Cuando no estés atacando o siendo atacado puedes presionar el botón L en el control pad para así ir acumulando poder; una vez que hayas llenado tu línea del poder especial podrás ejecutar uno de los 3 ataques especiales que posee cada uno de los monstruos.



COSAS QUE TODO MONSTRUO DEBE SABER:

Conforme vayas destruyendo edificios o monumentos encontrarás muchos premios, toma todos los que a continuación te mencionamos ya que te pueden ayudar mucho en tu misión:



Aumenta tu poder.


Recupera poca energía



Recupera mucha energía



Bajo tu propio riesgo



Una vida

Y evita estos:


Disminuye tu poder



Te resta energía

LOS DEFENSORES EN KING OF THE MONSTERS 2

Ahora te presentaremos a los 3 monstruos de este juego y sus ataques especiales.

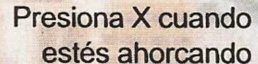
SUPER GEON



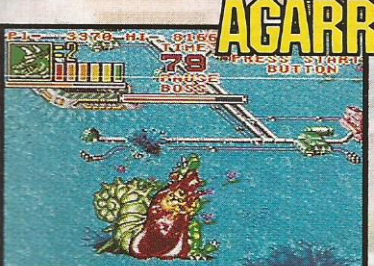
Altura: 367 Pies
Peso: 132,000 Tons

Este gran monstruo con apariencia de T-Rex punk fue visto por primera vez en las costas de Japón hace varios años; este monstruo tiene la cualidad de estar bien equilibrado en cuanto a velocidad y fuerza, sus ataques son de muy buen rango pero el "coloso" es un poco lento.

AGARRES



AIR THROW
Presiona X cuando estés ahorcando al rival



DRAGON BITE
Presiona Y cuando estés ahorcando a tu rival.

PODERES ESPECIALES



EARTHQUAKE
Presiona, L, B al mismo tiempo.



FIRE BREATH
Presiona L, Y al mismo tiempo

HORN SWORD
Cuando tu línea de ataque especial esté llena, presiona L, X al mismo tiempo y después X para atacar.

ATOMIC GUY



Altura: 321 Pies
Peso: 126,000 Tons

Hay fuertes rumores de que este gran sujeto fue un renombrado científico que probó en él mismo una fórmula que lo llevó a adquirir los poderes que ahora tiene; este personaje no es tan fuerte al atacar pero se compensa con la gran velocidad que tiene al patear o golpear a sus rivales.

AGARRES



ELECTRIC SHOCK
Cuando estés ahorcando a tu rival presiona Y



MONSTER SLAM
Cuando estés ahorcando a tu rival presiona X

PODERES ESPECIALES



ATOMIC BLAST
Presiona L,Y al mismo tiempo



THUNDER RAIN
Presiona L, B al mismo tiempo



NAPALM BIRD
Presiona L, X al mismo tiempo

CYBER WOO



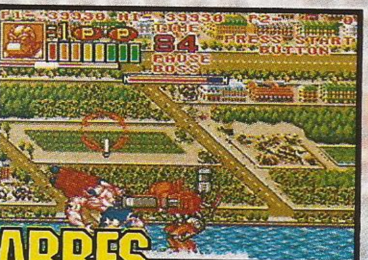
Altura: 295 Pies
Peso: 180,000 Tons

Este gran robot con apariencia de simio fue creado por lo japoneses para intentar detener al Super Geón, pero debido a que utilizaron un nuevo "Cerebro Artificial versión 3.1" el Cyber Woo ganó conciencia y se volvió contra sus creadores y contra quien se le pusiera en frente, este robot es poderoso y aunque su rango de ataque no es muy bueno, sus poderes especiales son devastadores.

PODERES ESPECIALES

MISSIL RAIN

Cuando estés ahorcando a tu rival presiona Y



AGARRES



AIR THROW

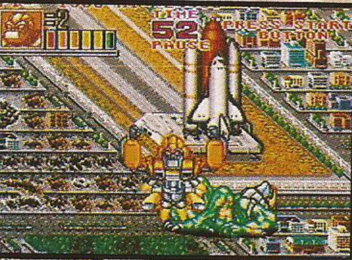
Cuando estés ahorcando a tu rival presiona X

PLASMA SHOT

Presiona L, Y al mismo tiempo

AIR ATTACK

Presiona L, B al mismo tiempo y X para atacar





BLAST HANDS

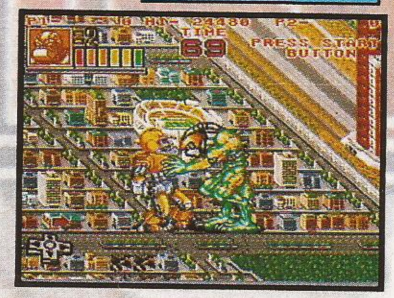
Presiona L,X al mismo tiempo

MODOS DE JUEGO

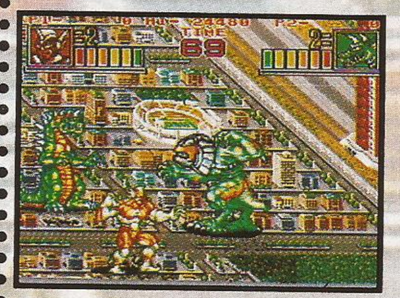
Este juego tiene 3 distintos modos de juego que son:



Si pretendes realmente verte heróico puedes intentar tú solo salvar al mundo; escoge a cualquiera de los 3 monstruos disponibles y lánzate solo a enfrentar a todos los peligros (y la gloria, si triunfas) que te esperan.



PLAYER 1
PLAYER 2
VS
COMPUTER



Ahora que si prefieres compartir la fama puedes invitar a un amigo o a tu hermano a salvar la tierra; con 2 diferentes monstruos aventúrense sin miedo a combatir al enemigo, recuerden que el trabajo **en equipo** es lo mejor.

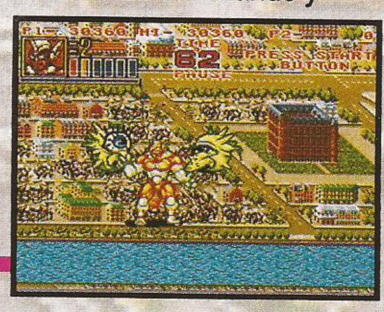


Esta es la mejor manera de zanjar una que otra diferencia y de paso destruir una estorbosa ciudad, utiliza todos tus recursos para deshacerte de tu rival ya que el primero que gane 2 de 3 rounds será el mejor.



UN ADELANTO DE TUS MISIONES

Como ya te habíamos anticipado cada misión se compone de una parte donde vas avanzando y destruyendo pequeños enemigos para después legar con uno más grande: aquí está un adelanto de las primeras 4 misiones:



MISION 1 AMERICAN CITY MISION 1

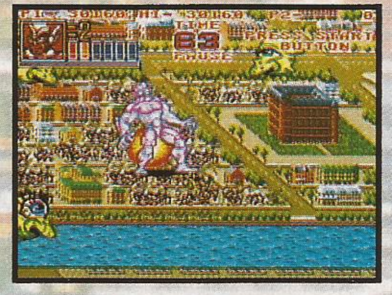


MISION 2 FRENCH CITY MISION 2



COSAS QUE TODO MONSTRUO DEBE SABER (parte 2):

Debes estar atento porque algunos enemigos o los ataques humanos pueden envenenarte, cuando esto sucede tu personaje se vuelve morado y los controles se invierten (voltea tu control y asunto arreglado) pero esto no es mucho problema ya que después de algún tiempo vuelve a la normalidad.



MISION 3 GRAND CANYON MISION 3

Aquí te deberás enfrentar contra varias clases de alimañas nuevas, para evitar que las plantas te dañen en la subida mantente en movimiento y de vez en cuando procura saltar; también destruye las piedras que estén en tu camino para obtener diferentes premios.





COSAS QUE TODO MONSTRUO DEBE SABER (parte 3):

Después de aplicarte una llave o poder especial, tu enemigo siempre queda unos momentos aturdido en el suelo, esa es una buena oportunidad que no debes dejar pasar para patearlo un poco o arrojarle un poder.





Aquí te enfrentarás un par de veces con el jefe; al principio, en cuanto lo golpees un poco él huirá (debes apresurarte aquí porque el tiempo es muy limitado) al final te lo volverás a encontrar pero ahí sí es definitivo.



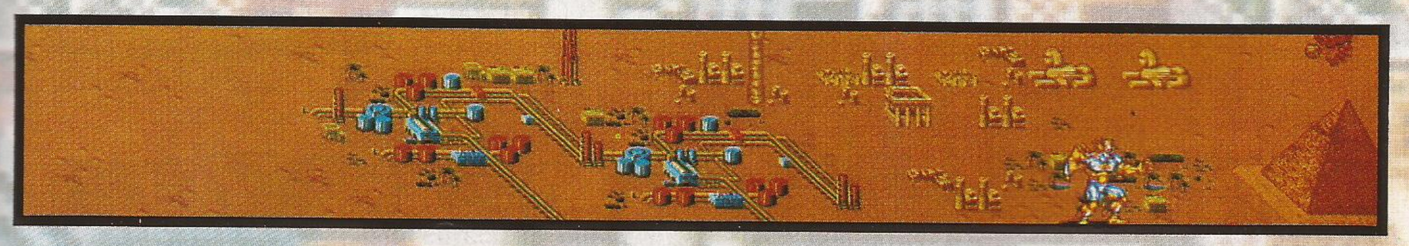
A diferencia de la misión anterior aquí sólo debes enfrentarte una vez contra el jefe (al final) y tampoco estás muy presionado con el tiempo, recuerda destruir los monumentos para obtener los premios.



MISION 4 DESERT MISION 4

Al principio te recomendamos no tomar los obsequios que dejan los "tiburones" cuando los eliminas, pues en lo que festejas te puedes llevar una desagradable sorpresa, al final de este nivel te la verás con ese latoso cerebro que se ha pasado todo el camino insultándote (cuidado con los envenenamientos).

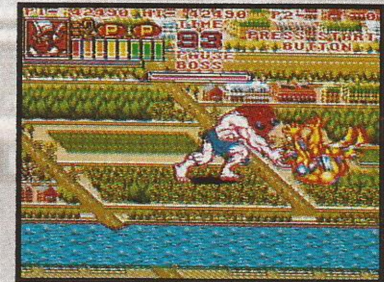






Después de esto te esperan más misiones y más enemigos nuevos, el trabajo de equipo es muy recomendable para triunfar, recuerda que el destino del planeta está en tus garras.

Del primer King of Monsters a éste hay una gran diferencia, la opción de ir avanzando le quita lo tedioso que era el juego, sin embargo, hubiera sido mejor que para aplicar una llave se presionara rápidamente un botón y no mover de lado a lado la palanca pues te cansas muy rápido, así que lo recomendable es que antes de jugar hagas pesas para soportar.



INFORMACION SUPERNESESARIA



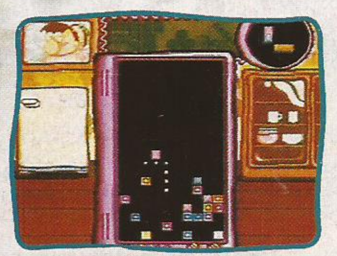


Sin lugar a dudas 2 de las cosas que caracterizan a Nintendo son sus famosos Puzzles o juegos de rompecabezas y la otra es que siempre los sacan para todos sus sistemas; pues estas características se corroboran con la salida del Tetris 2 para el SNES despúes de que este título hizo su arribo al NES y GB hace no mucho tiempo; este juego más que la secuela de Tetris parece una mezcla entre Dr. Mario por los colores y Tetris por la forma de algunas de las piezas.

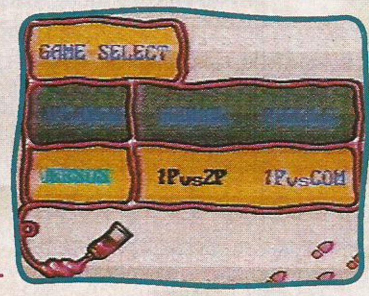
El modo de jugar Tetris 2 es muy sencillo: en un área aparecerán varios cuadritos de 3 colores distintos: Amarillo, Rojo, Azul y tres cuadros de ellos (con cada uno de los colores) estarán "flasheando". Para terminar un área debes deshacerte de estos 3 cuadritos; para poder borrar los cuadros debes juntar 3 de un mismo color en hileras ya sean horizontales o verticales y una vez que te hayas deshecho de una línea todos los cuadros que hayan estado encima de ella caerán, esto te permite ir pensando en jugadas de reacción en cadena muy comunes en los juegos de este tipo y que son las que te permiten obtener una mayor cantidad de puntos.







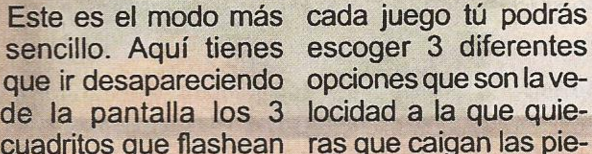
Tetris 2 tiene diferentes modos de juego que varían dependiendo de cuántas personas vayan a jugar, primero veremos los 2 modos que están disponibles para cuando juegas solo o modo de "1 player".

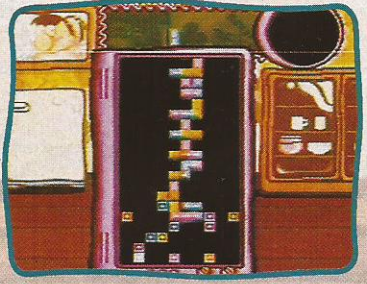


La otra opción que ofrece Tetris 2 para jugar es la de versus, aquí tendrás la posibilidad de escoger entre competir contra la máquina o contra un amigo para lo cual aparecerán 2 pequeñas áreas de juego en forma de vasos con agua.



NORMAL





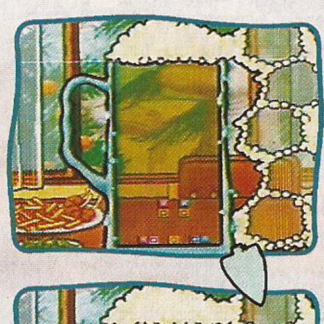
Este es el modo más sencillo. Aquí tienes que ir desapareciendo de la pantalla los 3 cuadritos que flashean para poder avanzar a otro nivel; conforme vaya subiendo de nivel, la dificultad del juego también pues habrá más piezas inútiles estorbando tu labor de limpieza y la velocidad a la que caen las piezas también aumentará, lo que hará más difícil su manejo. Antes de comenzar cada juego tú podrás escoger 3 diferentes opciones que son la velocidad a la que quieras que caigan las piezas, el nivel de dificultad en el que quieres empezar (del 0 al 20) y escoger 3 de los diferentes fondos musicales que hay o anular la música; en este modo el juego termina cuando todas tus piezas se acumulan y llegan hasta la parte alta de la pantalla.

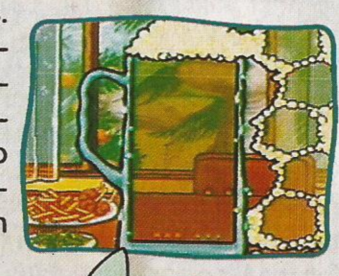




PUZZLE

El otro modo de "1 player" pondrá a prueba tu habilidad para jugar Tetris 2 pues aquí deberás desaparecer las piezas que se encuentran acomodadas estratégicamente en el área de juego; para ello tendrás un número limitado de piezas que pueden ir de una a 5 y con estas piezas deberás desaparecer absolutamente todas las piezas del área; si no lo logras habrás perdido y volverás a comenzar hasta que lo logres. En este modo hay 100 diferentes Puzzles para resolver pero no te preocupes, ya que por cada uno de estos problemas que resuelvas obtendrás un password.





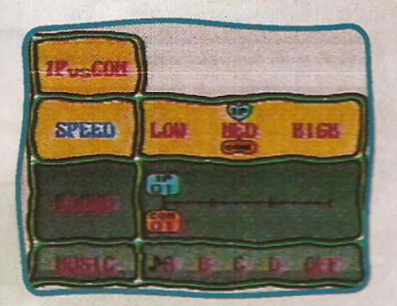




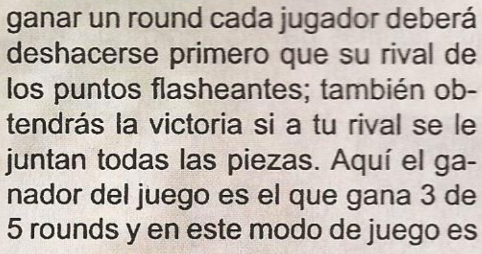




1P VS 2P



En este modo competirás contra un amigo y para ganar un round cada jugador deberá deshacerse primero que su rival de los puntos flasheantes; también obtendrás la victoria si a tu rival se le juntan todas las piezas. Aquí el ganador del juego es el que gana 3 de 5 rounds y en este modo de juego es muy recomendable que hagas jugadas múltiples pues si lo logras podrás mandarle una pieza de castigo a tu rival que podrá mover pero no girar; al igual que en el modo normal antes de empezar cada round podrás escoger velocidad y nivel individualmente por si alguno necesita ventaja.





1P VS COM



Aquí a diferencia de la opción anterior competirás contra la computadora; para evitar berrinches innecesarios tienes la posibilidad de escoger 3 diferentes niveles de dificultad para la máquina; fuera de eso el juego se desarrolla en igual forma que en IP Vs. 2P.



Este es uno de esos juegos que da lo mismo jugarlos en SNES, NES o GB, claro que si quieres mejores gráficos buscarás esta versión; la opción de Puzzle es muy atractiva para aquellos que buscan de retos; Aunque al principio de este análisis dijimos que este juego era mezcla de Tetris y Dr. Mario, como que la estrategia de juego es más parecida a este último.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Una noche un cavernícola líder del grupo de renegados llamado Gork se infiltró en la villa Kali, Hogar de los famosos Joe & Mac y robó una corona que según cuentan tiene poderes mágicos inimaginables; debido a que sería un desastre para todos si esa corona caía en manos equivocadas (cosa que ya había pasado). El líder de la aldea decide mandar a Joe y a Mac para rescatarla pero la guarida de Gork está en una isla inaccesible; según dice una leyenda la persona que tenga las 7 gemas del arcoiris podrá abrirse paso hacia la Isla prohibida, así que Joe & Mac se preparan de nueva cuenta en una misión que los llevará a recorrer terrenos inhóspitos y enfrentarse a terribles bestias (o sea un día normal en la vida de un cavernícola o de alguien que vive en el D.F.)

Ya después de un buen tiempo de descanso, vuelven Joe & Mac a estelarizar un cartucho para el SNES este juego tiene 7 niveles diferentes; en esta nueva versión del juego tienes una buena cantidad de opciones que lo hacen muy llamativo además de que al igual que su predecesor también se puede jugar entre 1 ó 2 personas.

A diferencia del primer juego aquí Joe & Mac atacan básicamente con un garrote, pero en cada escena podrás encontrar 2 diferentes tipos de armas que además de ser un poco más potentes tienen mayor alcance lo que evita que te acerques a los enemigos, estas armas son:



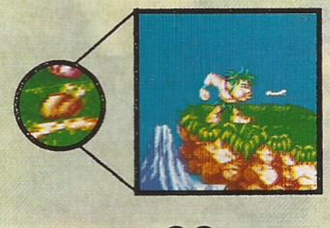




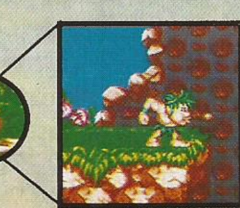


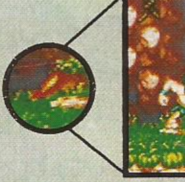
Estas armas durarán solamente durante la escena en la que las hayas tomado y si te eliminan también la pierdes.

Conforme vayas avanzando encontrarás una serie de comestiles que además de recuperarte energía, indirectamente los puedes usar como armas.

















+ ♥ + ♥ + ♥ + ♥ ♥

Con los 3 primeros comestibles tienes una limitada cantidad de ataques que causan el mismo daño que un garrotazo (a excepción del fuego que es el ataque más poderoso).



Modo de Juego

Joe & Mac 2 tiene 3 distintos modos de juego, en 1P tú controlas a Joe quien irá solo en esta misión; en 2P, 2 jugadores podrán conducir a Joe & Mac en trabajo de equipo y en Super 2P los 2 jugadores deberán tener mucho cuidado pues aquí se podrán golpear entre ellos.

Al principio empiezas en la isla de Kali generalmente puedes escoger la misión a la que quieres ir pero como aquí sólo es una al salirte de la aldea entras automáticamente a la misión.

Villa de Kali



1.-Casa del Jefe de la tribu
2.-Casa de Joe
3.-Casa de Mac





Kali Kali Valley

La primera escena de tu misión se caracteriza por tener una acción algo variada, pues deberás correr, avanzar por un río, tomar una vuelta en un carrito tipo montaña rusa y hasta viajar en el lomo de un gran dinosaurio, tal vez aquí tú te preguntes para qué servirán esas como ruedas que dejan algunos cavernícolas al ser eliminados o que eventualmente encontrarás al ir avanzando, pues eso es dinero, te recomendamos ir tomando la mayor cantidad de estas piezas pues en tu siguiente parada los vas a utilizar y podrás comprar energía, remodelar tu casa o hasta conseguir una esposa pero eso lo veremos más adelante.

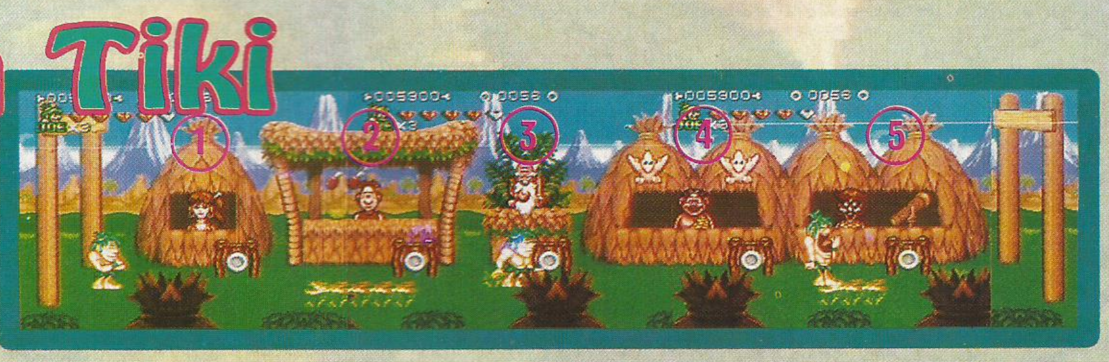






Una vez que hayas terminado con la escena de Kali-Kali podrás avanzar a una isla más grande donde hay varias escenas más, pero antes de ir a cualquiera de estas escenas es muy recomendable que vayas y te des una vuelta a la villa de Tiki.

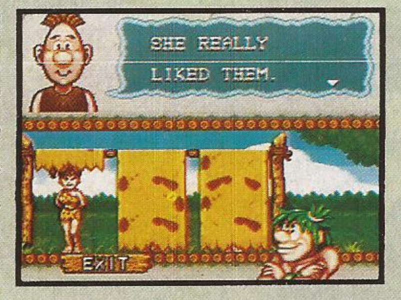
Villa Tiki

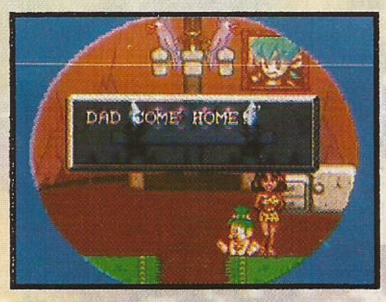


Estos son los servicios que encontrarás en esta villa.



1 Password: Aquí te darán el password con el que guardarás las escenas que has pasado, las gemas que tienes, las remodelaciones a tu casa y si estás casado o no; un buen tip es que si estás a punto de que se te acaben los continues saques tu password y lo introduzcas y al continuar con el password obtendrás de nuevo tus 3 continues.





2.-Tienda: Aquí comprarás cosas variadas, como energía, podrás hacerle remodelaciónes a tu casa y conseguirte una chica (aquí entre nos, otro buen tip para hacerte de la chica que elijas es ser un poquito persistente).
3.-Lider de la Villa Tiki: La primera vez que llegues a esta villa debes hablar con él para obtener una de las gemas del arcoiris.
4.-Ptero-Viajes: Aquí gratuitamente te regresan a la isla de Kali.
5.-Telescopio: Con él puedes observar algunos lugares importantes y otros no tanto.

Al salir de la Villa de Tiki podrás elegir cuatro diferentes escenas, aquí te las presentamos con el orden recomendado.



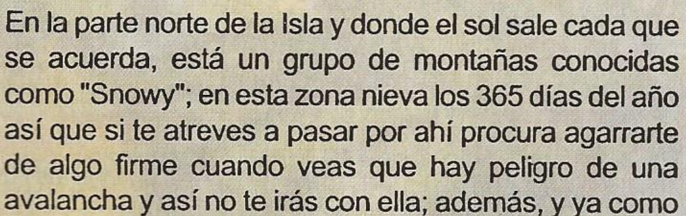
The Deep Tropics




En esta escena te deberás aventurar dentro de un bosque tropical lleno de bichos peligrosos; ten cuidado cuando vayas avanzando sobre las copas de los árboles pues si caes en ellas puedes darte una muy buena espinada (si vas montando en el Pterodáctilo no hay problema pues a él no le dañan las espinas). En Windy Walley antes de enfrentarte al jefe él aparecerá volando cerca de ti, cuando pase agáchate para evitar que te lance por los aires, no te preocupes si estás cerca de unos picos, tu personaje se detendrá antes de caer en ellos.





The Snowy Rockies




En la parte norte de la Isla y donde el sol sale cada que se acuerda, está un grupo de montañas conocidas como "Snowy"; en esta zona nieva los 365 días del año así que si te atreves a pasar por ahí procura agarrarte de algo firme cuando veas que hay peligro de una avalancha y así no te irás con ella; además, y ya como tradición, te tendrás que enfrentar a un río congelado super resbaladizo. Esta parte de la escena resulta especialmente difícil debido a que aquí se resbala tu personaje pero en serio. Además de que te las verás con unos extraños enemigos a los que no puedes destruir, es mejor dejar que "se vayan". (Por cierto, no es que seamos soplones pero la llave la tiene un ratón).






Murky Swampland



Sin dejar lugar a dudas una de las mejores zonas a visitar cuando se está en el trópico es un pantano; aquí como en todo pantano te las tendrás que ver con mosquitos tamaño jumbo, ríos infestados de pirañas y plantas que a la menor oportunidad tratarán de comerte; en esta escena al entrar a una cueva deberás de tener cuidado porque aquí hay un subterráneo con toda clase de peces y anguilas que pueden causarte daño, también procura que la corriente no te arrastre cerca de los picos que tienen las bases de madera, de ahí en fuera esta escena no tiene por qué causarte mayores problemas pues aún el jefe (muy parecido a uno que apareció en el primer juego) es sencillo de derrotar.

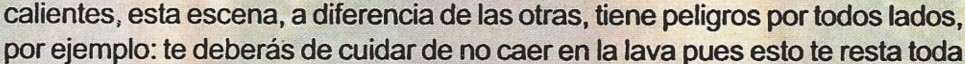




The Scarlet Carpet



Como te podrás dar cuenta por las escenas, esta es una isla de contrastes pues en el norte hace mucho frío y aquí en la zona volcánica las cosas se ponen realmente calientes, esta escena, a diferencia de las otras, tiene peligros por todos lados, por ejemplo: te deberás de cuidar de no caer en la lava pues esto te resta toda tu energía y pierdes una vida, las bases que están prendidas las debes apagar con agua (para eso están esas misteriosas piscinas), también serás correteado por una avalancha de lava y por si eso te pareciera poco un T-Rex con muy mal humor tratará de aplastadarte, por eso te recomendamos pasar esta escenas, ya que tengas dominio del control.







Después de esto ya sólo queda una gema por recuperar pero ¿y dónde está? bueno, realmente no será muy difícil encontrarla pero sí tendrás que buscar un poco; una vez que la hayas obtenido te deberás preparar para ir en busca de Gork y la corona mágica.



Los fans del primer Joe & Mac encontrarán que este título tiene muchas mejoras en cuanto a gráficos, sonidos y movilidad. La opción de 2 jugadores es un buen punto así como la posiblidad de mejorar tu casa y además casarte que le da algo de variedad; aunque el juego es de password no es demasiado largo, algo que les falló a la gente de Data East es que los jefes de nivel no son nada difíciles y sólo te presentan algo de reto cuando te los echan a todos juntos.



El Misterioso Golpe de los 100 Puños

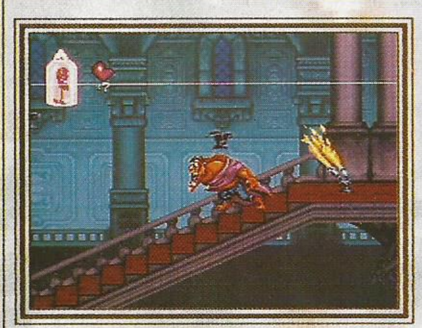
Este ataque especial de Joe & Mac puede dañar a cualquier enemigo que te ataque desde cualquier dirección; este movimiento se dice que es secreto pero tal vez no te sea tan difícil averiguarlo.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Hace mucho tiempo, un príncipe de corazón duro rechazó el regalo de una vieja mujer echándola fuera de su castillo, pero para su desgracia esa vieja mujer era una hechicera que en castigo a su vanidad y arrogancia lo convirtió en una espantosa bestia, pero le dió una oportunidad dejándole una rosa. Antes de que ésta se marchitara debía encontrar el verdadero amor en su forma de bestia; si él no lo lograba antes de que la rosa perdiera todos sus pétalos quedaría en esa forma para siempre (y de paso todos sus sirvientes y el castillo en el que vive) así que su última esperanza es ganar el amor de Belle.

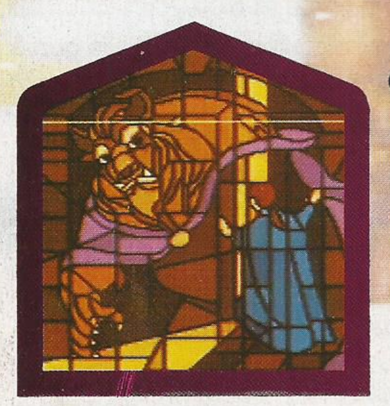




Beauty and the Beast es otro de los juegos que Hudson junto con Probe (Alien 3 SNES, T2 The Arcade game) se encontraban desarrollando y que tardaron más de un año en terminar - aún Aladdin salió más rápido- este juego está basado en partes claves de la película teniendo 4 actos con un total de 16 escenas, en cada escena la Bestia debe encontrar la salida para así avanzar a la siguiente y, al final de cada acto, deberá enfrentarse a un jefe. Al manejar a la Bestia hay varias formas de atacar y que debes dominar si quieres triunfar; para empezar te diremos que con el botón Y atacas a garrazos y el botón B te sirve para saltar.



Además de esto hay 2 ataques especiales que te serán de gran utilidad; el primero es el rugido que ejecutas manteniendo el botón X ó A y soltándolo a los 3 segundos aproximadamente, esto te servirá para inmovilizar a algunos enemigos y hacer que se muevan algunas bases; el otro es el pisotón que ejecutas si al saltar presionas el control hacia abajo; esto, además de causar daño a los enemigos te servirá para hallar cosas escondidas pero procura no hacerlo desde una gran altura o si no...



Acto 1



En este acto la bestia debe evitar que Bell llegue al cuarto de la rosa y para eso debe buscarla en todas las salas del castillo, aquí como en todo castillo derruído, encontrarás enemigos como arañas, murciélagos y vampiros, al principio es indispensable que te acostumbres a la movilidad del personaje





y sus valores que son extremadamente raros; un detalle importante es que cada escena la termines lo más rápido posible pues la rosa que se aprecia en la parte superior izquierda de la pantalla se va deshojando y cuando pierde todos sus pétalos es como si se te acabara el tiempo. Este es el Acto más largo de todo el juego, pues tienes 5 escenas; en la sexta te encontrarás con un jefe gargola que se elevará y despues se dejará caer; observa su sombra para ver por donde va a descender y puedas atacarla.





En la primera escena puedes hacer vidas fácilmente hasta llegar al máximo que es 9; para empezar toma la vida que sacas con un superpisotón donde indica la primera foto, (y que también te muestran si al encender el SNES no aprietas nada), después desciende y toma la otra vida que está a la izquierda; es básico que te lleves la roca pues si no, no la podrás alcanzar (además, mientras cargues la roca no te dañarán); una vez que hayas tomado esta vida deja que cualquier enemigo te elimine y repítelo hasta que tengas las 9 vidas. ***SPOT***

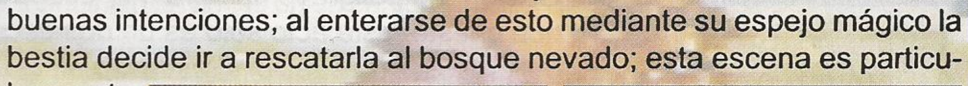




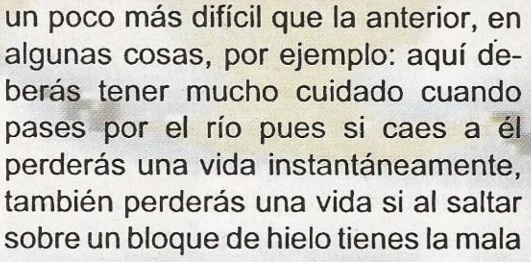




Atemorizada por la feroz apariencia de la bestia, Belle decide huir del castillo pero para su mala suerte se pierde en el bosque e inmediatamente es rodeada por una manada de lobos con no muy



buenas intenciones; al enterarse de esto mediante su espejo mágico la bestia decide ir a rescatarla al bosque nevado; esta escena es particularmente



un poco más difícil que la anterior, en algunas cosas, por ejemplo: aquí deberás tener mucho cuidado cuando pases por el río pues si caes a él perderás una vida instantáneamente, también perderás una vida si al saltar sobre un bloque de hielo tienes la mala









suerte de que éste se voltee y caigas sobre los picos; cuando llegues al final de esta escena te las tendrás que ver con un lobo blanco y mágico que se aparece y desaparece para atacar, algo que te puede ayudar a derrotarlo es saber que nunca aparece en el mismo lugar.

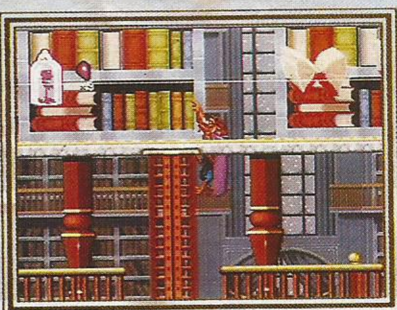






Este si que es un juego de contrastes pues en las escenas anteriores te enfrentaste a ratas, murciélagos o lobos; aquí al principio debes ¡cachar bolitas de nieve!, pero ten cuidado, si dejas caer 4 perderás una vida, pero si capturas 10 sin dejar caer ninguna obtendrás una vida extra; ¿recuerdas que te dijimos que era bien importante que te acostumbraras y dominaras la movilidad de la bestia en las primeras escenas? pues si no lo hiciste, la parte de la biblioteca te dará un gran dolor de cabeza pues cuando tengas que saltar de libro en libro deberás hacerlo con mucha exactitud o de lo contrario podrías caer de una gran altura y esto te puede costar una vida; al final de este acto te las verás de nuevo con la gárgola jefe del primer nivel, sólo que ahora te atacará con fuego.









En este acto te esperan varios peligros antes de enfrentarte a Gaston, un peligroso hombre que desea el amor de Belle cueste lo que cueste; este acto sólo es de dos escenas pero las dos muy peligrosas, en especial el ascenso en la torre con la tormenta pues el aire te puede tirar desde una gran altura y... ya sabes lo que pasa.

Es seguro que ahora estés pensando que por el título del juego este es un juego fácil ¡pero no! en especial lo que lo hace más difícil es la movilidad del personaje; los gráficos son un poco "dark" (o sea obscuros) pero buenos, la música también es en general buena a excepción de uno o dos arreglos, aunque los personajes ya no estén tan de moda trata de echarle un ojo a este título que ahora que lo vemos tan bien hecho, comprendemos por qué tardó tanto en llegar.

La bola de cristal



Como cada mes en el mundo de los videojuegos siempre hay noticias interesantes, así que prepárate a conocer noticias de lo más nuevas.

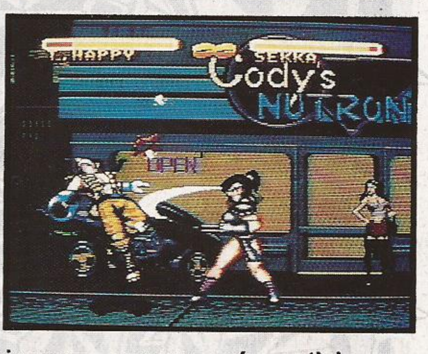


THE SHADOW FALLS

¿Ustedes recuerdan que en nuestro anterior número les hablamos de un nuevo juego de Tradewest llamado "Double Dragon V -The Shadow falls" ; pues como si el destino se hubiéra puesto en nuestra contra, un día después de "cerrar" la revista llegaron a la oficina de Club Nintendo las primeras "Screen Shots" o fotografías de este título y sólo por un día no las pudimos incluir en la anterior edición, pero de todos es conocido que más vale tarde que nunca y aquí se las mostramos para que vayan conociendo el juego. Como ya les habíamos dicho, este será un juego de pelea con los personajes de la serie de televisión de Double Dragon, aquí tienes 12 diferentes personajes a escoger donde cada uno domina cierto tipo de Arte Marcial, el juego cuenta con 24 megas de memoria, esta cantidad de datos hace 2 meses todavía sonaba muy impresionante antes de oír que Super Street Fighter II, Samurai Shodown y Fatal Fury Special cuentan con 32 megas, pero no por sólo tener 24, es un mal juego... espera más noticias en ediciones posteriores.







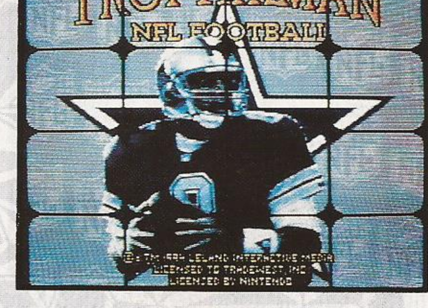


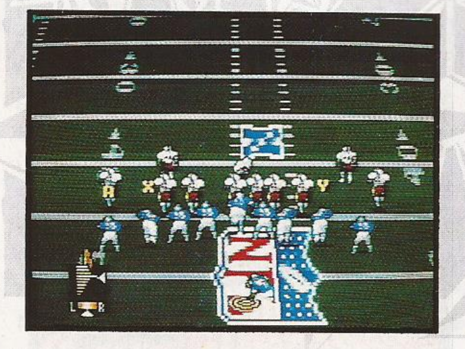
TROY AIKMAN NFL FOOTBALL

El otro juego que Tradewest también piensa lanzar en poco tiempo es el título "Troy Aikman NFL Football" para el SNES.

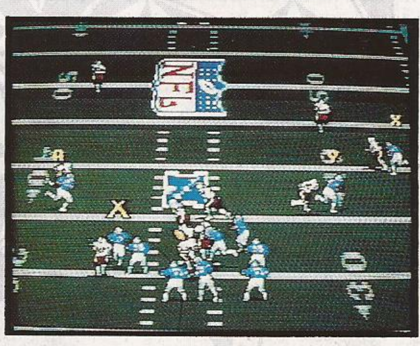
Según la gente de Tradewest este juego promete ir sobre todos los demás que hay en el mercado, pues tiene muchas características únicas, para empezar este juego incluye a todos los equipos de la NFL, pero eso no es nada especial, lo bueno viene cuando tú puedes cambiar y modificar la alineación de tu equipo o si uno de tus jugadores no te convence lo puedes declarar agente libre para venderlo o cambiarlo.

Otra gran noticia es que según se dice este juego tiene una gran variedad en jugadas a la defensiva y ofensiva, aquí podrás jugar la temporada completa (todos los datos serán guardados en la batería del juego) o simplemente competir contra la máquina o un amigo en un partido sencillo de exhibición.











SUPER STREET FIGHTER II "Round 2"



Cada que aparece una nueva modificación al Street Fighter II, siempre se espera con mucha inquietud su adaptación para el SNES, como nosotros lo dijimos desde hace ya un buen tiempo la llegada del Super Street Fighter II al SNES era algo inevitable, sin embargo, siempre queda la duda de ¿qué tal quedará la adaptación?; tratándose de Capcom no hay gran cosa de qué preocuparse, ya que si algo sabe hacer además de sacar subsecuelas es hacer adaptaciones; ya en el anterior número les comentamos acerca de que la movilidad era muy buena pero de los gráficos no sabíamos mucho hasta que Capcom soltó las primeras "Screen Shots" (creemos que está de sobra explicar lo herméticos que son con la información sobre sus proyectos) de la versión de SNES, aquí podemos checar algunos de los detalles, fondos y personajes nuevos que caracterizan a esta versión (sin embargo, algo que nos sacó mucho de onda fue que recién nos habíamos acostumbrado a ver pelear a alguien en traje de baño para ahora verla pelear en traje de Aerobic's (¿Qué pasó con Cammy?), la salida de este juego es para el mes entrante, así que como el año pasado es hora de ir ahorrando.







Capcom hace poco anunció que sí sacaran el juego de Rockman 7, pero lo que más sorpresa nos causó es que esta secuela se iba a saltar del NES al SNES; tal vez al igual que nosotros te estés preguntando en este instante ¿y que pasó con Mega Man X? ¿Donde está la secuencia?, tampoco lo sabemos pero como ya es típico en nosotros conforme nos enteremos de más te seguiremos pasando el chisme.

Una nueva compañía recientemente acaba de informar su adición como licenciatario de Nintendo y productor de videojuegos para el Project Reality, esta compañía es DMA Design Ltd. con base en Dundee, Escocia; tal vez el nombre no te suene familiar pues su campo de acción han sido los juegos de computadora (ellos son los creadores de la serie de los Lemmings) y ahora ellos se convierten en la tercera compañía después de Rare Ltd. y William Midway en anunciar su apoyo para el Project Reality.



FIGHTER'S HISTORY



¿Recuerdan que en estas páginas en meses pasados comentamos acerca de los planes de Data East para hacer la translación del juego de Arcadia Fighter's History para SNES, pues en estos últimos días la gente de Data East en Estados Unidos acaba de confirmar la aparición de este juego aquí en América; este título como podrás ver en las fotos es un juego de pelea donde tienes 9 peleadores para escoger y que tendrás que eliminar para después poder enfrentarte a unos peleadores más poderosos entre los que está Karnov, un viejo héroe de esta compañía, según puede apreciar uno en las fotos, los gráficos de este juego son decentes pero si tú has jugado este título en Arcadia recordarás que la movilidad era horrible, esperemos que este problema lo solucionen ahora que esté lista esta adaptación por el bien de todos los jugadores.





UN POCO DE TODO

ELECTRO BRAIN







La compañía Electro Brain se encuentra desarrollando el primer juego de un licenciatario con el Chip SFX; sí, es ese que una vez mencionamos que llevará el nombre de Citadel pero la gente de Electro Brain ha decidido cambiarle el nombre por Vortex, una muy buena noticia acerca de este juego es que después de enterarse de lo grande que es el mercado latino (el juego de Chávez es el ejemplo perfecto) ellos también planean sacar una versión especial de Vortex en español para México y el mercado latino y algo que nos da muchísimo gusto es que en EB pidieron ayuda a Club Nintendo para la traducción.

SUPER ADVENTURE ISLAND II





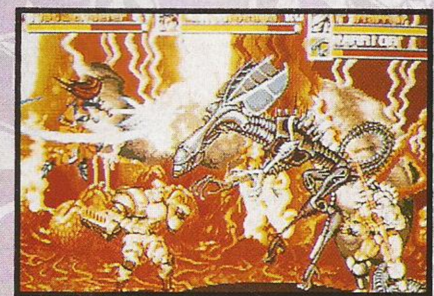
Cuando hablamos de Adventure Island lo primero que viene a tu mente es alguien de nombre Tina que está secuestrada y un sujeto de extraño físico parecido a Capulina, corriendo y arrojando hachas a todo lo que se mueva y vestido con sólo un matorral para cubrir lo básico y una gorra para evitar una insolación; pues sí, esta fue la temática básica de los 6 juegos de Adventure Island hasta que los diseñadores decidieron cambiar las cosas para el segundo Adventure Island de SNES bueno, no todo, pues Tina ha sido secuestrada otra vez (lo novedoso es que ahora pierde la memoria) y Master Higgins ahora al ir de nuevo a rescatarla no lo hará como normalmente lo hacía pues el tipo de juego ha sido cambiado a una mezcla de entre Metroid y Adventure Island ya que ahora Higgins debe explorar en 6 diferentes Islas (no en forma lineal pues siempre regresas a una isla a buscar cosas que no podías encontrar o lugares a los que no podías llegar por falta de un item que está 2 ó 3 islas más adelante); este juego promete darle un buen trabajo a los jugadores y estará disponible según planes de Hudson para septiembre; por cierto, algo que es digno de mencionar es que en este juego la música no fue hecha por Yuzo Koshiro quien realizó la de la primera parte (y Act-Raiser 1 y 2) pero no te preocupes pues la música que tendrá no es mala.









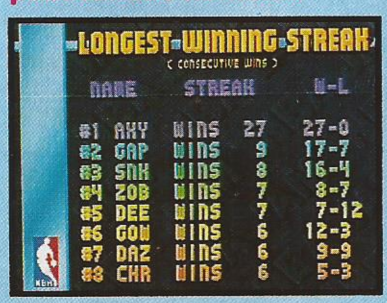


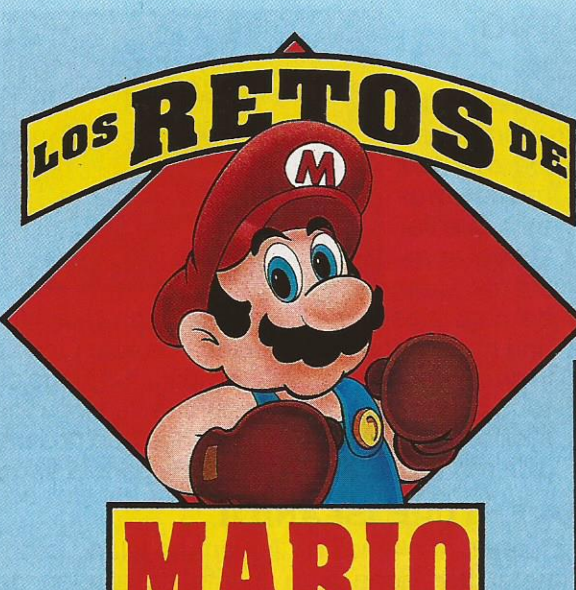
Ahora que ya hemos inaugurado nuestra sección de Arcadias también comentaremos aquí de algunos juegos a futuro, el primer dato es que Atlus prepara el título Power Instincts 2 ya que según reportes, el primer título tuvo buena aceptación; el juego tedrá la miserable cantidad de 18 peleadores y estará listo muy pronto. Otro juego que también estará listo pronto (si no es que cuando leas esto ya haya salido) es Alien vs. Predator de Capcom, si tienes suerte en el local que está cerca de tu casa podrás ver la versión de 3 jugadores o si no la clásica de 2; este título está dentro del estilo de pelea que ha caracterizado a Capcom desde Final Fight, este título tiene mucha acción y muy buenos gráficos y que muy probablemente revisaremos pronto.

Una noticia de la que nos enteramos de última hora es que Nintendo de Japón está trabajando en un equipo de Realidad Virtual de 32 bit que no necesitará los clásicos lentes ni casco. Al ser de última hora no hay mucho mas que decir al respecto pero esto sería un proyecto muy aparte del Project Reality, te prometemos tener más noticias sobre esta desconcertante y extraña noticia.

063 NBA JAM

Para contestar este laborioso reto mándanos el password con tus iniciales (o seudónimo) con el mayor número de juegos ganados y por esta ocasión a los mejores password les regalarémos 1 botón de NBA JAM además de publicar sus nombres





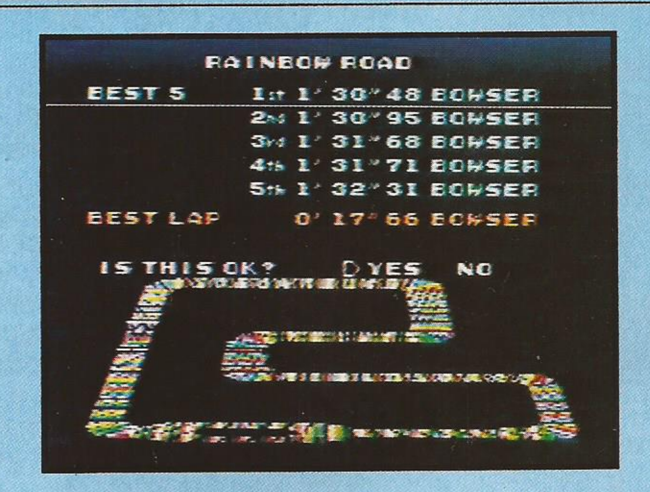
064 SUPER METROID

Este reto es más difícil, mándanos la foto del final donde aparece el tiempo en que terminaste el juego. Los mejores tiempos se publicarán y además les regalaremos 1 botón de NBA JAM (para variar).



RETOS ANTERIORES





059 BATTLE CLASH

Sí aceptaste este reto debías enviarnos tu mejor tiempo en foto o video en el que hayas eliminado al primer enemigo (los mejores 10 tiempos entraron).

JAVIER CHAVEZ CONEJO ---------- 0'29"11
ROLANDO GRECO ---------- 0'29'57
TIRK ---------- 0'29"59
EDMUNDO VALLEJO V. ---------- 0'30"13
ROCIO PUENTE ---------- 0'30"57
P. R. T. A. ---------- 0'31"03
SAUL ALDAMA TIRSO ---------- 0'32"01
J. ALBERTO MENDOZA VARGAS --- 0'32"49
ALEJANDRO SUAREZ ---------- 0'33"55

060 SUPER MARIO KART

Este reto era similar; se trataba de mándarnos el mejor récord que lograras en la pista de Rainbow Road. (los mejores 10 récords entraron).

EQUIPO CAMACA ---------- 1'30"95
RENE SANCHEZ RODRIGUEZ -------- 1'31"68
PHOENIX ---------- 1'31"81
RODRIGO DIEZ G. ---------- 1'34"86
J. ANTONIO TORAL ---------- 1'36"04
JULIO CESAR ALVAREZ LOPEZ ----- 1'36"36
AMILCAR JAVIER LOPEZ RAMIREZ -- 1'37"60
LIZZARD ---------- 1'37"65
GUILLERMO MALVAEZ ---------- 1'40"08
RAMON SOTO CAMPOS ---------- 1'40"16

LOS RECORDS

AERO THE ACROBAT, ZELDA III
MARCO HERNANDEZ
ALADDIN, AXELAY
VENICIO E. MORENO CAMPOS
ART OF FIGHTING
JOSE LUIS AMARO DIAZ
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
BAD DUDES
VENICIO E. MORENO CAMPOS
C.A.Z.A.
BART'S NIGHTMARE
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO
JACKSON (A+)
CLAY FIGHTERS
HERMANOS ESPINOSA DURAN
RAFAEL FLORES BLANCO
CONTRA III
C.A.Z.A
CHAVEZ
BOSH P.R.
DINO CHY, T.M.N.T. II
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
FATAL FURY:
RAFAEL FLORES BLANCO
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL

FINAL FIGHT II
DAVID CHAVEZ GONZALEZ
RAFAEL FLORES BLANCO
FINAL FANTASY
MANUEL CISNEROS C.
HOOK, ZELDA
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ
JURASSIC PARK
JOSE LUIS AMARO DIAZ
MAGICAL QUEST
RAFAEL FLORES BLANCO
VENICIO E. MORENO CAMPOS
MARCO HERNANDEZ
MARIO ALL STAR
HERMANOS ESPINOSA DURAN
MARCO HERNANDEZ
3 LOST LEVELS
MEGA MAN 2
RAFAEL FLORES BLANCO
SMB CLUB
MEGA MAN X
GABRIEL CASTILLO B.
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SUPER MARIO 2
RAFAEL FLORES BLANCO

HERMANOS ESPINOSA DURAN
STAR FOX:
RAFAEL FLORES BLANCO
HERMANOS ESPINOSA DURAN
STREET FIGHTER II TURBO
RAFAEL FLORES BLANCO
SMB CLUB
SUPER MARIO WORLD
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ
RAFAEL FLORES BLANCO
VENICIO E. MORENO CAMPOS
HERMANOS ESPINOSA DURAN
MARCO HERNANDEZ
STREET FIGHTER II
DAVID CHAVEZ GONZALEZ
VENICIO E. MORENO CAMPOS
SUPER MARIO BROS. 1
SAAB
RAFAEL FLORES BLANCO
T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SMB CLUB
GABRIEL CASTILLO B.
THE LOST VIKINGS,
ZOOMBIES ATE MY NEIGHBURS
JAIME ALVAREZ SIGRIST

T.M.N.T. II
DAVID CHAVEZ GONZALEZ
TINY TOONS
MARIO E. DIAZ O'CHEITA
ALIEN 3, ARCANOID, BATMAN RETURNS, BIONIC COMANDO, BOB, CLASH AT THE DEMON HEAD, CODE NAME, VIPER, CONTRA, DEATH VALLEY RALLY, FESTER'S QUEST, GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING, KINGS OF THE MONSTERS, KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, LITTLE NEMO THE DREAM MASTER, MEGA MAN 1, MEGA MAN 3, MEGA MAN 4, MEGA MAN 5, MONSTER PARTY, NCAA BASKETBALL, NBA ALL STAR CHALLENGE, POPEYE, PREDATOR, ROBOCOP 3, ROGER RABBIT, TRACK & FIELD II, TOTAL RECALL, SUPER MARIO KART, SUPER MARIO BROS. 3, VEGAS STAKES, WORLD CLASS TRACK, WWF ROYAL BUMBLE, XEXYZ, TUFF & NUFF,TOM & JERRY,
RAFAEL FLORES BLANCO

AGRADECEMOS A:

KARINA BAEZA P.
HUBERT ESTRADA
ABRAHAM RANGEL
JAVIER A. MIJANGOS
OSCAR G. ROMERO P.
ERICK C. RIGHTER T.
EDEN CRUZ
ZZ EE RR OO
GISELA ESPARZA
AGENTE X
LUIS A. CARRIZALES
CARLOS CARRASCO
METAL GEAR
VICTOR G. FLORES
JORGE A. ALMANZA
RAUL QUINTANILLA
SORBAS, CHUCHO,
CHIDO, CHABELO
JORGE ASIEL QUIROZ
RAFAEL LOPEZ R.
FRANCISCO LOPEZ R.
GABRIEL HUERTA P.
DANIEL E. ZAVALA
ALEJANDRO GOMEZ M.
MAURICIO GOMEZ M.
J. ALFONSO CARRILLO
EDGAR MARTINEZ
RICARDO GUTIERREZ Q.
SLASH
J. E. L.
SALVADOR CORREA
ROBERTO COSTA
D. M. B., J.F.R. "CENTAURO"
LALO YOSHI
JORGE MONTES DE OCA
F. RAMON CANALES R.
EDUARDO RAMIREZ M.
D. B. FELIPE ASECENCIO
DAVID ORTIZ
OSCAR A. NORIEGA
MARCELO
ELISEO DE S. M.
BLANCA R. G. Z.Z.
ARTURO HERNANDEZ R.
MICHAEL, CELIA Y NATALIA
OSCAR D. HERNANDEZ
REPTIL
EDGAR A. DUEÑEZ
ALEJANDRO BARRERA A.
RODRIGO D. LOPEZ
ERIC RAMIREZ D.
LUIS A. PEÑA
CARLOS D. PEÑA D.
LUIS GONZALEZ A.
SERGIO ELIZONDO
A.T.L.
CESAR GARCIA S.
ANTONIO SANTOME
JOSE LUIS BARRON D.
ALVARO ROMERO P.
LUIS A. P. I. VELASCO
OCTAVIO GAONA
ROLANDO
RODRIGO RODRIGUEZ
LUIS F. MURILLO
SPOK
DANIEL
JORGE E. SANCHEZ
MIGUEL MOLINA
J. ALBERTO MOLINA
DANIEL ORTEGA G.
ALFREDO SANCHEZ A.
RENE PONCE C.
LINK IV
CARLOS A. MOTTA
JULIO G. ALEXANDER
SERGIO G. SOLIS CHACON
S. H. L. R.
EDGARDO MACIAS
JACS "EL TRABAJADOR"
CLUNY
HECTOR A. SAUCEDO
JESUS M. GUERRERO
BOWZER JR.
ANA ISABEL ORTIZ
GERADO SOLORIO
SAMUEL BARRON
LUIS A. BARRERA A.
J. NAHUM MARTINEZ
VICTOR CORTES
CARLOS C. CORTES
KAYRON MERAK
DANIEL OLIVARES
MANUEL PROWLER VAZQUEZ
JONATHAN P. URBINA
CRAZY G.G.
GIL A. CEPEDA
J. LUIS ROMAN S.
VICTOR M. MARTINEZ A
ISRAEL MARTINEZ RAMPASH
JORGE G. CETINA
M.A.H.A.
PEDRO M. VAQUERO
CESAR M. LOPEZ
VICTOR A. ARANDA
J. MARIO SERNA
RAMON SOTO
RUBEN SANCHEZ G.
ANONIMO FONSECA
ROBERTO GUERRERO
JULIO C. AMADOR
J. LUIS TAFOYA
MALP
SERGIO CASTAÑEDA
SCORPION
CLEMENTE CARDENAS
H.G.D.
LILIANA EDITH
LEON M. REAL E.
AARON HEVIA
EUNICE FRIAS
SMB CLUB
BERENICE HERNANDEZ G.
PEDRO M. VAQUERO
CESAR M. LOPEZ
VICTOR A. ARANDA
J. MARIO SERNA
JOEL P. MUÑOZ
ALDO SOTO H.
CESAR VILLASEÑOR
ZOR
DRACU
LUIS ADRIAN ALVAREZ F.
JAVIER ALVAREZ J.
LUIS FERNANDO
MARCO A, GALLARDO
HECTOR A. COLIN
GERMAN QUESADA A.
JOSE E INTI LOZANO
CARLOS F. PEREZ O.
G. F. P. (GABE)
ENRIQUE CHAVEZ
RUBEN A. PACHECO
HEBERTO G. S.
MIGUEL S. CASTRO
VICTOR M. MARTINEZ G.
IMAGEN ALVEZ
F. JAVIER MARTINEZ (MALO)
ERIC S. MONTOYA
AFRODITA DE PISCIS
JOSE DE JESUS SIERRA
J. MANUEL FLORES
ALFREDO TRUJILLO
JUAN DE DIOS GUEVARA
EL MUCHACHO DEL MAÑANA
JORGE A. CRUZ T.
RICARDO RIOS S.
MISAEL AVENDAÑO
GRECO
ESTRACTOSFERICO
FCO. ADUNA I
ARTURO CRISPIN T.
JOSE R. DELGADO C.
JOEL RODRIGUEZ LLERENAS
CACHETES DE PERRO
ARTHUR CUM
J. LUIS CONSTANTINO
LIO

CONTESTAMOS A:

JESUS ARENAS P.
F. JAVIER REGALADO
OMAR ORTEGA M.
CHRISTIAN C. LOPEZ S.
R.A.M,
?CLES!
FRANCISCO PEREZ TOLEDO
GEHENGIS DE LA BORBOLLA
SRX / PQR
LORS
ALANIE
ARI
FRANCISCO DELGADILLO
IVAN E. HERNANDEZ
AGENTE X
JAIME A. L.
MIGUEL A. CHAVEZ P.
ARMANDO RODRIGUEZ
RICARDO FERNANDEZ R.
LIO
JUAN C. LOPEZ P.
DRAGON FLY
FEDERICO LING
YASARET ILLESCAS
MIGUEL CABALLERO S.
J. ANTONIO YARZA
SERGIO E. YARZA
GRECO
DANTE IBARRA
J. MANUEL RODRIGUEZ
J. GENARO ALDANA
J. OCTAVIO ACOSTA
THE JUGGLER
ANDRES ALVAREZ R.
DUCK
KEPLER WADE
RAFAEL Y RENATA
OMAR J. OLGUIN
BRUNO CESAR RAFAEL
"BEN. B. H."
MARCO FERNANDEZ
JOEL P. MUÑOZ
EDGAR PEREZ R.
DANIEL QUIÑONES
J. ANTONIO GONZALEZ D.
OSCAR R. RAMIREZ O.
CARLOS A. RAMIREZ O.
CLUB TECHNO GAMES
SUSANA OROPEZA
MR. NES
MISAEL V. MONTESDEOCA
MAURICIO ESPINOSA
ARMAGGON
MAC
EAMC No. I
ARJUN YAÑEZ L.
GONZALO VILLEGAS

COLABORARON:

RAY
VICTOR M. CERON C.
JORGE Y RENE ORTIZ
ANTONIO HERNANDEZ H.
LUIS, JESUS,
GERARDO Y OSCAR
MANUEL VELUETA
RICARDO A. ELIZALDE
HETOR J. SHELLEY
ASAEL O. ZAMORA
MR. WHAT
J. ANTONIO VENTHOR
AXL
ARTHUR E. IVAN
BRUNO CESAR RAFAEL
"BEN. B.H."
EDUARDO ARANDA H.
JESUS CAMPOS

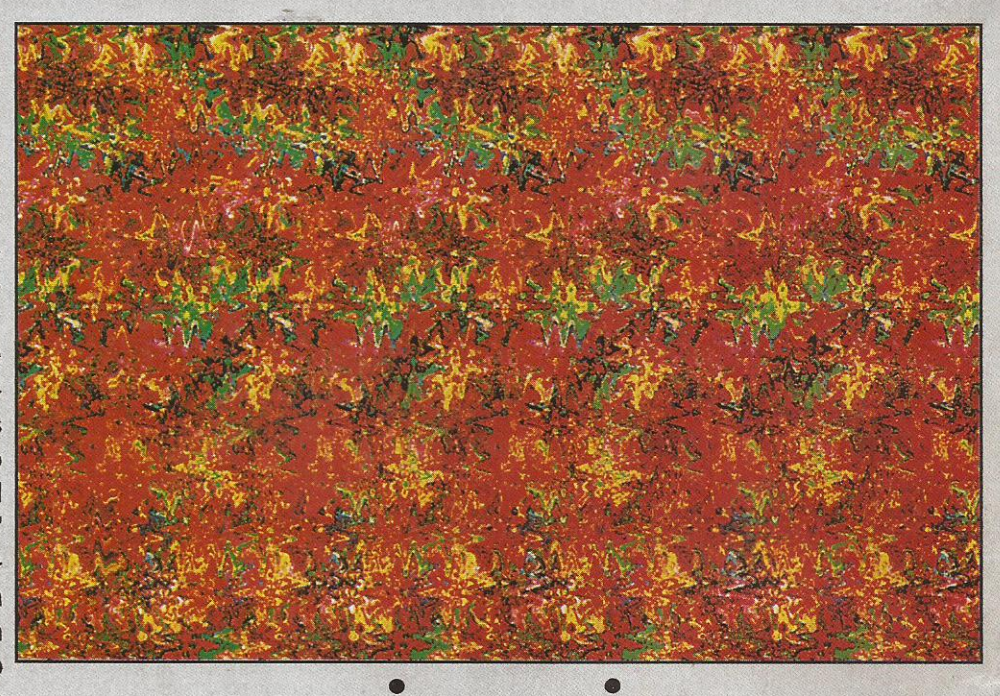
ASESORIA TECNICA:

EDUARDO CORNEJO

¿Qué hay dentro de...?

Los Estereogramas

De un tiempo para acá se han vuelto muy famosos los estereogramas, esos cuadros que parecen manchas sin sentido en los que logran verse figuras en tercera dimensión. Pero ¿te has preguntado cómo rayos se logra esto?



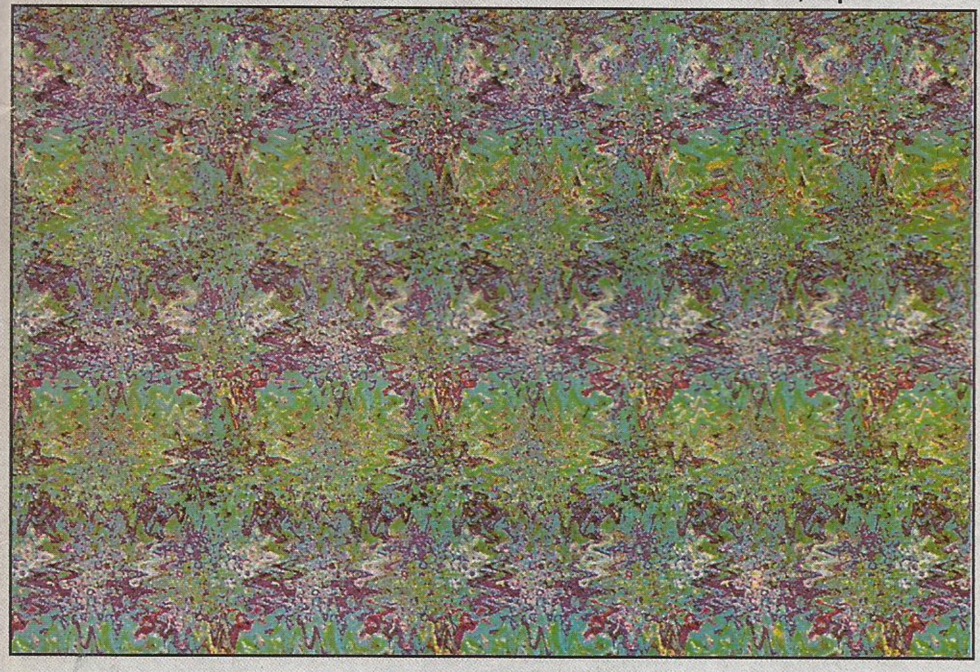
La mayoría de los gráficos que hemos visto en tercera dimensión requieren de unos lentes "especiales" con un filtro rojo para un ojo y uno azul para el otro. Esto es para "rearmar" en ambos ojos la figura o fotografía "engañando" a tu vista y haciéndole creer que cada uno de tus 2 ojos está viendo no una sola figura plana, sino que cada ojo está viendo desde su propia perspectiva porque, si te das cuenta, las partes de un cuerpo plano están a la misma distancia de tus 2 ojos, en cambio un cuerpo gracias a su volumen se encuentra a distancias diferentes y además las sombras e iluminación le ayudan y por eso cada ojo lo ve ligeramente diferente. Para comprobar esto sólo basta ver un cuerpo, cerrar el ojo izquierdo y luego hacer lo mismo con el ojo derecho. Si logras fotografiar un mismo objeto con la misma distancia que hay entre tus 2 ojos y luego cada una de esas 2 fotos la ves simultáneamente con cada uno de tus 2 ojos, logras que algo que está en plano, se vea como si estuviera en tercera dimensión. Esta separación de las 2 fotos y presentación a cada uno de tus ojos, es fácil de captar por ejemplo con el famoso "View Master". Si tienes uno y analizas cada foto verás que la de la izquierda es ligeramente diferente a la de

Aquí hay algunos ejemplos de figuras hechas para estereoscopio.

Si tu ves estas figuras fijamente y logras que el ojo izquierdo se concentre sólo en la parte izquierda y el derecho en la derecha lograrás que los 2 cuadros (o 2 partes) se conviertan en una sola y la verás en tercera dimensión.

la derecha, igual a como tú la verías realmente, pero también puedes llegar a ver figuras previamente diseñadas para estereoscopio si logras "separar" (que cada figura sea vista por el ojo al que le corresponde). Para ver estas figuras en estereograma cada quien desarrolla su propio método. Hay quien dice que fijando tu vista en un punto lejano y de repente poner la figura frente a tus ojos. Otros dicen que es cuestión de hacer un poco de bizco y otros que sólo hay que concentrarse en que cada ojo vea su figura.

Gracias a Gail Tilden y Leslie Swan de Nintendo Power, aquí te presentamos unos estereogramas hechos por computadora. Hay quienes ven las figuras con extraordinaria facilidad mientras otros muy difícilmente lo logran o simplemente nunca podrán; ojalá tú seas de los primeros.



COMO VER EL ESTEREOGRAMA



Concéntrate en los 2 puntos debajo de las ilustraciones. Trata de cruzar tus ojos y aparecerán 4 puntos. De esos 4 puntos trata de juntar los 2 interiores para que parezcan uno solo. Manteniendo este mismo foco alza tu vista a la figura y quédate observándola. No te frustres si no puedes verla de inmediato. Tal vez tome tiempo. Es importante ser paciente. De repente la figura "vibra-

rá" y empezarán a aparecer figuras tridimensionales aunque no habrá cambios en los colores. No te preocupes si parpadeas pues si mantienes enfocado no importa.

T·E·C·N·I·C·A

DEL VIDRIO

Pon una mica o vidrio sobre la página y fija tus ojos en cualquier reflejo. Concéntrate en él y mantén ese "foco lejano". Entonces recorre el dibujo cuando sientas que están apareciendo figuras tridimensionales y trata de identificar las figuras.

T·E·C·N·I·C·A

DESENFOCADO

Relájate y trata de enfocar un punto cualquiera a la distancia. Sube la página delante de tus ojos y sigue la técnica anterior con los puntos. La idea es como si trataras de ver a través de la página algo lejano.

Miguel Angel Esquivel M. estudiante de Ingeniería industrial nos hizo este estereograma con el logotipo de Club Nintendo ¡Muchas gracias!

Esperamos que logres ver todos. No hay más secretos ni técnicas adicionales que te podamos dar para que logres verlos.

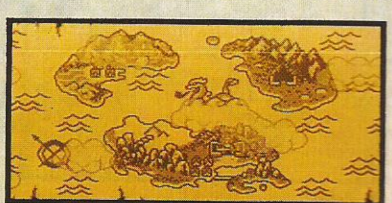
No te esfuerces mucho pues puedes cansar tu vista. Descansa y vuelve a intentarlo si no lo logras.



INFORMACION SUPERNESESARIA

THE TWISTED TALES OF SPIKE McFANG

En un lugar alejado de la tierra de los humanos había tres islas conocidas como Vladamasco; cada una de estas islas se encontraba gobernada por diferentes líderes: Dracuman en la tierra de los vampiros, Vampra en la tierra de los hechiceros y el general Von Hesler en la tierra de los zombies. Algunos siglos habían transcurrido en paz hasta que de repente el General Von Hesler comandando su ejército de zombies arremetió contra los otros dos reinos; durante la invasión al castillo de Vampra, su pequeña hija: Camelia huye en búsqueda de ayuda del hijo de Dracuman: Spike Mac fang quien se encuentra entrenando en una isla para convertirse en un gran guerrero... es ahí donde comienza esta historia.



The Twisted Tales of Spike Mac fang es un juego de aventuras programado por Naxat Soft (nada conocidos en América) y distribuido por Bullet Proof Software; este es un juego de aventuras con un ligero parecido (en la perspectiva) a The Legend of Zelda para SNES pero el modo de ataque y muchos detalles del juego son muy originales.
Spike es el único hijo de Dracuman, líder de una raza de vampiros que para vivir se alimentan de jugo de tomate (¿no les recuerda este concepto a un pato verde que ronda por ahí?), uno de los más anhelados sueños de Spike es convertirse en un gran guerrero como su padre así que decide irse a entrenar pero sus únicas armas son su capa y su sombrero, pero no creas que por eso está desarmado, con un poco de ingenio se pueden lograr muchas cosas.

MODOS DE ATAQUE

Spike tiene 3 distintas formas de atacar.

SPIN ATTACK

Este es el modo sencillo de atacar, es rápido y efectivo aunque no tiene mucho alcance; para efectuarlo sólo presiona una vez el botón Y.



SUPER SPIN ATTACK



Esta es una versión más poderosa del Spin Attack; este ataque es constante y tiene un gran alcance, lo único malo de él es que después de ejecutarlo quedas mareado por algunos segundos; para ejecutarlo sólo presiona repetidamente el botón Y.



HAT TOSS

Con un poco de magia tú puedes elevar y arrojar tu sombrero hacia los enemigos; esto es una buena forma de atacarlos a distancia, para ejecutar este ataque sólo presiona y mantén el botón Y hasta que se eleve tu sombrero, entonces suelta el botón para arrojarlo.





La Aventura de Spike



Este juego va desarrollándose por misiones; algunas de ellas las tendrás que pasar tú solo y otras lo harás acompañado. Es importante que como en todos los juegos de batería siempre que realices algo importante te vayas a grabar. Para salvar tu juego debes hablar con los sujetos con cabeza de piedra y que tienen un libro en las manos, a ellos los encontrarás siempre en ciudades y en algunas partes de los territorios enemigos.



Tu primera misión se lleva a cabo en Fighter's Island, donde Spike va a entrenarse para ser un gran guerrero, en esta isla aprenderás todas las formas de ataque posibles y cómo ejecutarlas, ya sea rompiendo piedras, saltando troncos y reventando globos, al final de tu entrenamiento y como exámen deberás luchar contra el bastón mágico de Clarence, el espíritu protector de la isla; si lo derrotas él te premiará con la habilidad de poder cargar tarjetas mágicas.



Las tarjetas mágicas las puedes comprar después en cualquier tienda y te las venden al azar. Cada una tiene diferentes características que puedes ver si pones Select para tener la pantalla de Status; cada tarjeta la puedes usar seleccionándola con los botones L ó R y con el botón X activas su función.

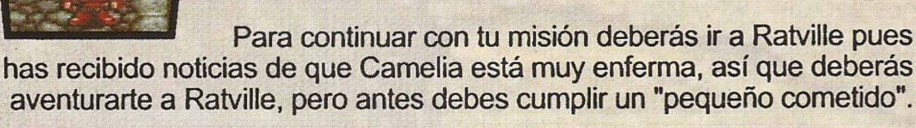




Tu segunda misión se lleva a cabo en el castillo de Batland, la isla gobernada por Dracuman. Aquí Spike deberá infiltrarse en el castillo de su padre, el cual fue invadido por Hydra, mano derecha del coronel Von Hesler, pero teniendo otros asuntos más importantes que atender decide dejar a su hija felina a cargo, así que ésta es una buena oportunidad para rescatar el castillo; los enemigos que vas a encontrar aquí no serán un gran problema si vas en el nivel 4 o arriba pero no por eso te descuides; en especial de las "Feline Fighter's". Al enfrentarte a Felina o cualquier otro jefe, algo que debes tomar en cuenta si quieres salir triunfante es que debes tener el mismo nivel o más que ellos, de otra forma será muy difícil vencerlos.



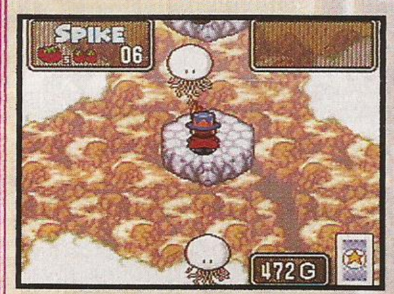




Al final de la batalla con felina conocerás a un nuevo personaje llamado Rudy que se te unirá, este nuevo personaje será controlado por la computadora, pero una pregunta queda ¿cuál es la razón por la que se une Rudy a Spike?

Para continuar con tu misión deberás ir a Ratville pues has recibido noticias de que Camelia está muy enferma, así que deberás aventurarte a Ratville, pero antes debes cumplir un "pequeño cometido".



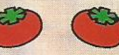




Tu siguiente misión será la de ir al desierto de Kalala para recuperar el agua del pueblo y así poder ayudar a Camelia; en esta misión deberás tener mucho cuidado y comprar muchas provisiones antes de adentrarte en el castillo del desierto pues ahí te esperan 2 jefes y enemigos muy poderosos pero para "compensar" un poco aquí ya tienes la ayuda de Rudy, también trata de comprar el sombrero "Feather Hat"; Croc (Nivel 7) es el primer enemigo con el que te vas a encontrar, él no es tan difícil como el que te espera en la punta de la pirámide, trata de ir en Nivel 8 ó más para tener oportunidad de triunfar sin problemas.



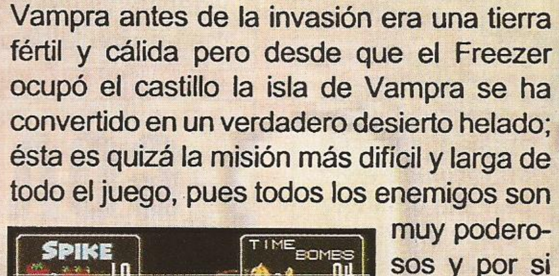


Para la siguiente misión debes ayudar a Camelia a recuperar el reino de Vampra que Von Hesler ha regalado a su mejor "hombre"; un monstruo conocido como The Freezer; ahora cambiarás aquí la ayuda de Rudy por la de Camelia, aunque a decir verdad no hay gran diferencia entre el programa de Inteligencia Artificial de Rudy y Camelia.





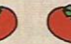


Vampra antes de la invasión era una tierra fértil y cálida pero desde que el Freezer ocupó el castillo la isla de Vampra se ha convertido en un verdadero desierto helado; ésta es quizá la misión más difícil y larga de todo el juego, pues todos los enemigos son muy poderosos y por si fuera poco corres el riego de perderte en el castillo del Freezer; no te dejes impresionar por la fuerza que este sujeto muestra en su primer encuentro, recuerda el chisme que te contaron a cerca de su punto débil para tener una mejor oportunidad.







Después de terminar con el Freezer, tu última misión te espera. Aquí debes ser hábil y tener buena memoria pues antes de llegar al último castillo te espera un laberinto y después... bueno, eso mejor lo dejamos para que lo descubras pues ya falta poco.



Spike Mac fang es un buen título de aventuras; este juego tiene buenos gráficos y sonidos además de que el modo de ataque es interesante; es recomendado para los que no están muy familiarizados con este tipo de juegos pues no es muy difícil y aunque necesitas saber un poco de inglés para entender la historia del juego no es necesario para ir avanzando; quizá su único lado flaco es que los que tienen mucha experiencia en este tipo de títulos no hallarán mucho reto aquí.

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tu tienes algún secreto, escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Colonia Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.

King of Dragons

Este truco evitará las típicas discusiones que hay cuando van a jugar entre 2 personas y ambas quieren escoger el mismo personaje.



Al prender o resetar el juego espera a que aparezca el logo de Capcom y cuando suene la típica tonadita haz la siguiente secuencia: Abajo, R, Arriba, L y B, X, A.



Si la secuencia fue correctamente introducida cuando aparezca la pantalla del título del juego las "explosiones" cambiarán de un color rojo a azul, así como el fondo.





Ahora que comiences un juego tendrán ambos jugadores la posibilidad de escoger al mismo personaje pero deberán tener cuidado de no confundirse pues ambos jugadores serán del mismo color.

Javier Cháver Conejo

The Ninja Warriors

La música de este juego es muy buena pero no había modo de escucharla antes sin oír los gritos de tus enemigos; para poder entrar al Sound Test y escuchar los BGM (Back Ground Music) del juego sigue estos sencillos pasos: en la pantalla del título del juego presiona y mantén los botones L y R; entonces, y sin soltarlos, presiona Start y con eso habrás logrado llegar a la pantalla del Sound Test.

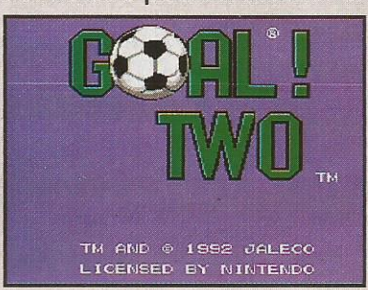


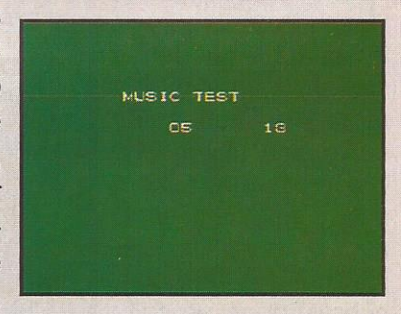


Este truco es particularmente importante para aquéllos a quienes les gusta grabar música de videojuegos en audiocasets, porque de esta forma les queda sólo la música sin efectos.

GOAL! TWO

Con este sencillo método podrás obtener el Sound Test de este juego: para empezar debes tener conectado el control dos de tu NES; una vez que tengas esto presiona y mantén los botones A y B del segundo control y dale reset al juego, así podrás oír todos los sonidos y BGM de este juego.

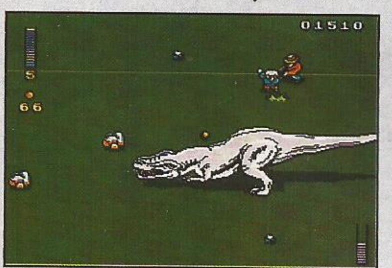




Héctor J. Selley

JURASSIC PARK

A lo largo del camino en este juego te encuentras con varios dinosaurios pero quizás el más latoso es el T-Rex (y con él te las verás 2 veces), pero para hacer más fácil las cosas, al principio debes ir rápidamente y ubicarte donde indica la foto, desde ahí podrás dispararle al T-Rex en diagonal y él no podrá causarte ningún daño.

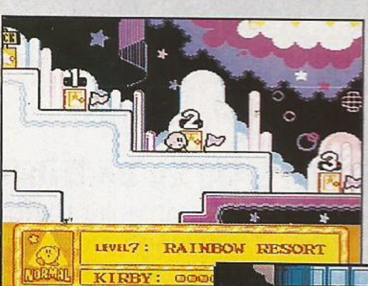


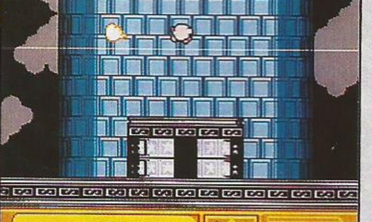
YVONNE G. TOVAR

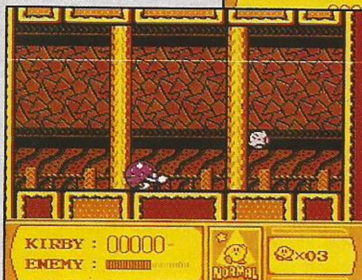
KIRBY'S ADVENTURE

En la escena 7-2 tú debes entrar a una torre para luchar contra varios subjefes y así poder avanzar, pero si en lugar de entrar a la torre vuelas por encima de la puerta encontrarás una entrada secreta, ahí también deberás luchar contra algunos subjefes pero éstos serán más difíciles (aunque también son menos) esto sirve si quieres demostrar tu destreza y habilidad.



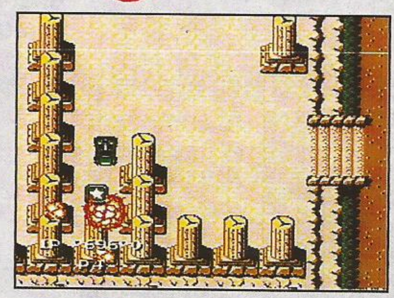




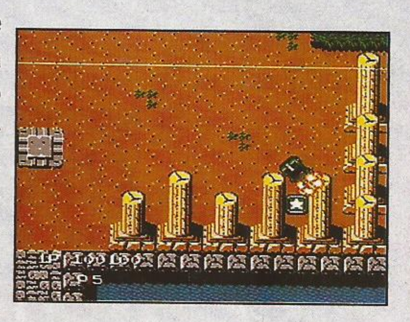


ARTHUR CUM

JACKAL



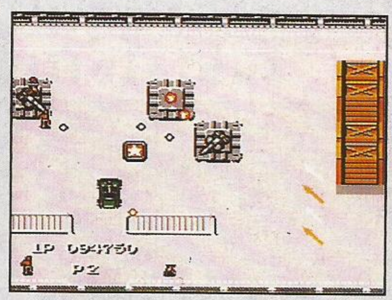
En la segunda escena si tu te vas por la izquierda llegas al lugar de la foto, dispara para que aparezca una estrella que te da el arma.



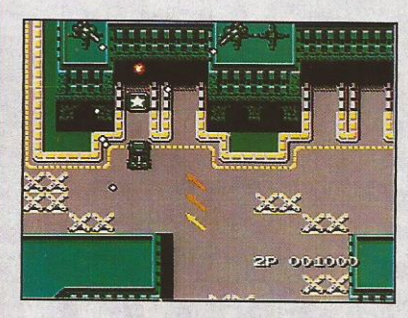
Más adelante en la segunda escena del lado derecho dispara donde indica la foto para que aparezca una estrella que te da una vida.



En la escena 3 si vas por el lado derecho pasando el Submarino elimina el Jeep y aparece una estrella que te da el arma máxima.



Más adelante en la escena 3 dispara donde indica la foto y aparece una estrella que elimina todo lo que esté en la pantalla.

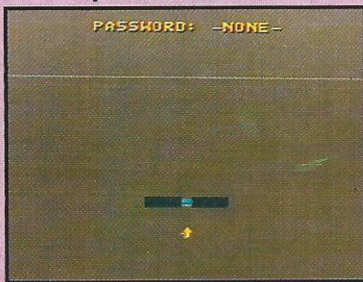


En la última escena después de que dejas a los rehenes avanza por la izquierda y dispara donde indica la foto para que aparezca una estrella que te da el arma máxima.

Wolfenstein 3-D

Wolfenstein es un excelente juego en 3-D sin embargo tal vez muchos jugadores pueden estar realmente mariados por ser eliminados o se pierden muy fácil, adelante te damos 4 códigos que te pueden ayudar, te recomendamos usar sólo los 2 primeros como ayuda extra pues los últimos le restan dificultad al juego (sólo en caso de emergencia).

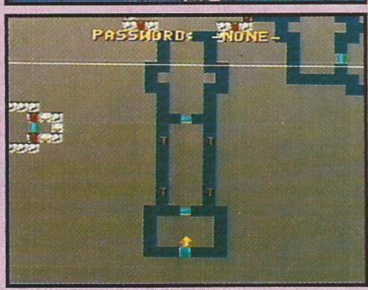
Mapas del Nivel Completo



Al comenzar el juego presiona Start para poner pausa y obtener la pantalla donde va apareciendo tu registro de lo que has avanzado, ahí introduce la siguiente secuencia: A, A, Arriba y B.



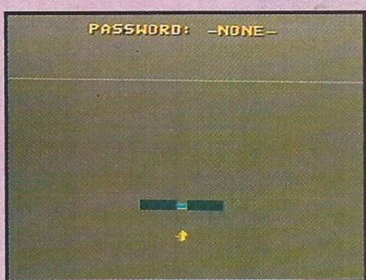
Una vez que hayas introducido el código presiona Start para regresar al juego y vuelve a presionar Start; si introdujiste bien la clave aparecerá el mapa completo del nivel incluyendo todos los cuartos escondidos.



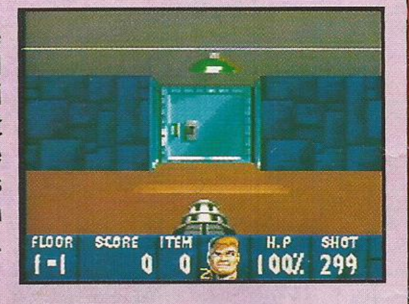
Armas



Al comenzar el juego sólo tienes una pistola como arma, pero para obtener más, sólo presiona Start en cualquier parte del juego para obtener la pantalla del mapa y ahí introduce la siguiente secuencia: R, Arriba, B y A.

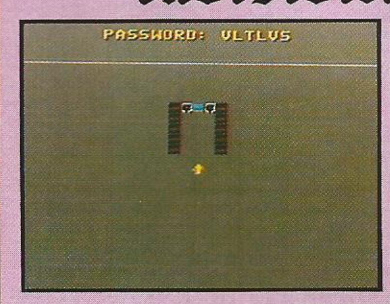


Si la secuencia fue bien ejecutada al regresar al juego, si presionas Select podrás escoger de entre 3 diferentes armas con reserva de balas al máximo.



¡Cuidado! los siguientes 2 códigos pueden acabar con la diversión y reto de Wolfenstein 3-D.

Invisivilidad

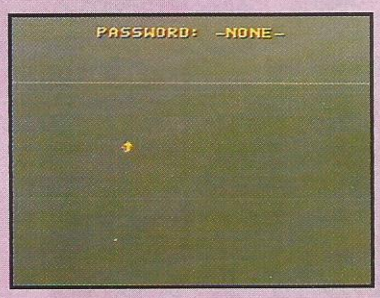


En cualquier parte del juego presiona Start para obtener la pantalla del mapa y ahí introduce el código: B, Arriba, B y A.



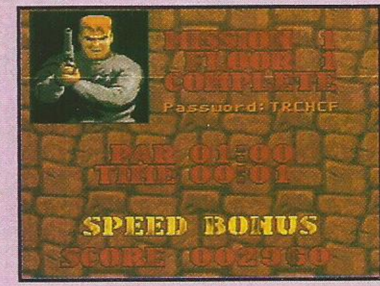
Si el código fue bien introducido, ahora ningún enemigo podrá hacerte daño alguno (uh, ¡qué chiste!).

Salto de Nivel



En cualquier parte del juego presiona Start para obtener la pantalla del mapa y ahí introduce el siguiente código: Arriba, B, R, B.

Si metiste bien el código, al quitar la pausa oirás el típico sonido que se oye cuando activas el switch final, después de eso aparecerá la pantalla de bonus e inmediatamente irás al siguiente nivel.



Los cuatro anteriores códigos pueden ser utilizados al mismo tiempo si así lo quieres.



LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

porque le orienta en los más disímiles campos.

Desde automóviles, botes, electrónica... hasta inventos, "hobbies", fotografía y proyectos prácticos.

Lea cada mes

Mecánica Popular

LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

ESTE MES

STUNT RACE FX (SNES)

Nintendo este mes está desatado, pues también presenta Stunt Race FX; este título viene con la segunda generación del Chip FX, eso quiere decir que si los gráficos del Star Fox te impresionaron, espera a ver éstos.

En este juego de carreras tienes la posibilidad de escoger uno de 4 autos diferentes y ponerlos a competir en diferentes pistas y aquí cuando decimos diferentes, son realmente diferentes; en este juego a diferencia de Star Fox tienes pleno dominio del Scroll y puedes ir atrás, adelante, izquierda, derecha, etc., otro gran hit de Nintendo.









NINTENDO

R-TYPE III (SNES)

Después de algún tiempo de haber sido derrotado el Imperio Bydo se ha reagrupado y regresa con nuevas fuerzas y un plan superior para la conquista del universo; el R-9 es llamado de nueva cuenta en su eterna lucha contra el bien pero en esta ocasión él también se ha preparado y cuenta con 3 diferentes POD'S lo que le da una gran capacidad de ataque. Si creías que el primer R-TYPE de SNES era un gran título espera a conocer este juego: Estupendas gráficas, un audio mejorado y reto para los más avanzados jugadores; son razones importantes por las que este mes debes llegarle a R-TYPE III.



IREM

UNDERCOVER COPS (SNES)

La delincuencia crece sin control en la ciudad y la policía ya no puede hacer nada para detenerla así que buscan a 3 expertos en artes marciales para así infiltrarlos a los dominios de los delincuentes.

Undercover Cops es un excelente juego de pelea de Irem basado en el acardia del mismo nombre, escoge a uno de 3 personajes, cada uno es un arte-marcialista con características diferentes; este título tiene muy buenos gráficos y sonidos ya típico en los juegos de Irem.





IREM



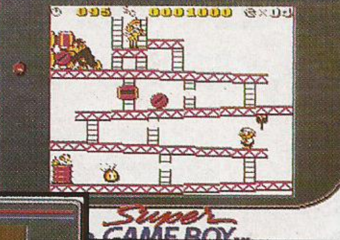
SUPER GAME BOY

LLEGALE A:

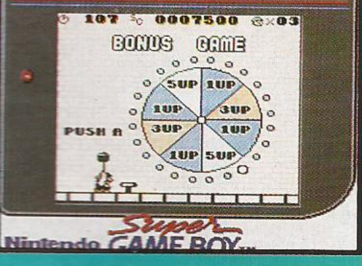
DONKEY KONG (GB)

Este mes juntô al Super Game Boy aparece el primer cartucho que usa las cualidades de este nuevo accesorio; Donkey Kong es una versión del Hit de Arcadia de Nintendo donde Mario debe rescatar a su chica Pauline del maniático DONKEY KONG; en este título encontraremos los ya clásicos niveles de la primera versión además de más de 40 nuevas escenas





con diferente reto cada una, este título tiene batería así ya no tendrás que volver a pasar escenas o preocuparte de apuntar passwords, un título muy recomendable para los propietarios del Game Boy .... y ahora también SNES.



NINTENDO

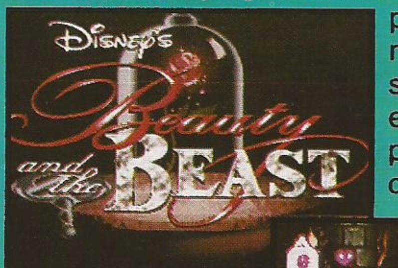
SUPER GAME BOY

Este nuevo accesorio que Nintendo pone en tus manos este mes te abre una nueva gama de posibilidades para ti que eres un aficionado de Nintendo; primero que nada si tú tienes Super Nintendo te da la posibilidad de jugar más de 300 títulos nuevos y clásicos de Game Boy a color en la pantalla de tu televisor, y así si tienes ambos sistemas, podrás jugar tus nuevos títulos en cualquier parte con tu Game Boy y al llegar a tu casa, seguir jugándolos en tu televisión; un implemento con una gran cantidad de ventajas y con el precio de un cartucho de SNES, ¡esto no te lo debes perder!

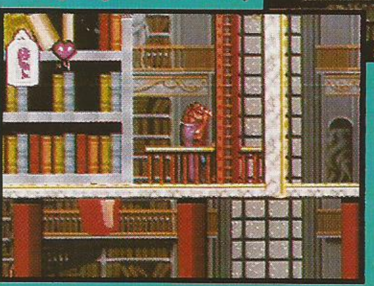
NINTENDO

BEAUTY AND THE BEAST (SNES)

Hudson presenta en este mes la adaptación de un gran Hit de Disney en cine: "The Beauty and The Beast", en este juego tú controlas a la Bestia quien para romper una maldición que cayó sobre él, debe ganar el amor de Belle pero primero la debe rescatar de las garras del perverso Gastón quien también quiere a Belle.



Este juego tiene muy buenos gráficos, así como un interesante reto adaptable que te emocionará por horas.



HUDSON SOFT

SOCCER SHOOTOUT (SNES)

Capcom lanza este mes un nuevo juego de soccer, pero ahora con un estilo más serio; este juego te da la posibilidad de escoger entre más de 20 equipos diferentes y competir ya sea contra la computadora o contra un amigo; este es un juego muy dinámico y te permite realizar una buena variedad de jugadas clásicas como "chilenitas", "tiros de penal", "palomitas", etc.



CAPCOM

Los licenciatarios pueden llegar a retrasar la salida de los juegos. No todos los juegos están disponibles desde principio de mes.





Los GRANDES

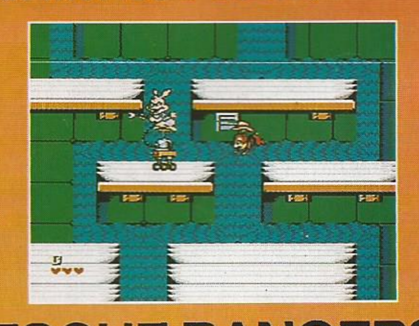












	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	SUPER METROID	MEGA MAN 6
DOS	STUNT RACE FX	STAR TROPICS 2 -ZODA'S REVENGE-
TRES	SLAM MASTERS	RESCUE RANGERS 2
4	R· TYPE III	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
5	NBA JAM	JURASSIC PARK
6	SOUND FANTASY	BONK'S ADVENTURE
7	MEGA MAN X	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
8	BEAUTY AND THE BEAST	TETRIS 2
9	SUPER GOAL! 2	MIGHTY FINAL FIGHT
10	LETHAL ENFORCERS	KIRBY'S ADVENTURE



de **Nintendo**®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS

UNO — **GOAL! TWO**



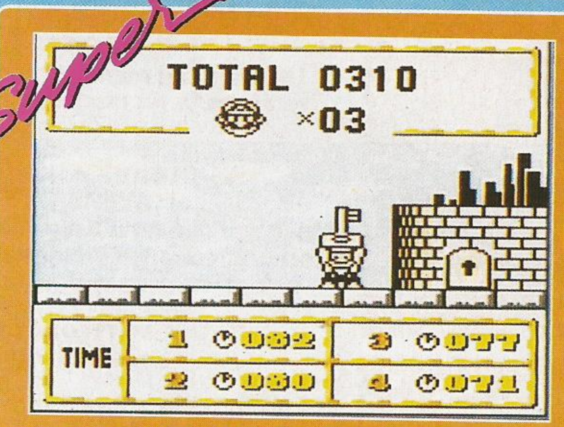
DOS — **SUPER MARIO BROS. 3**



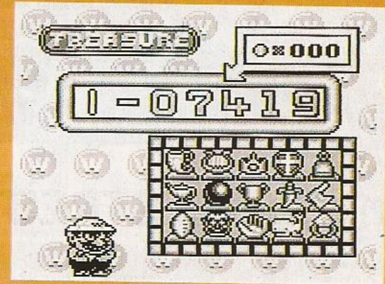
TRES — **MEGA MAN 5**

4. BATTLETOADS
5. T. M. N. T. III
6. BATMAN RETURNS
7. TINY TOON ADVENTURES
8. NINJA GAIDEN III
9. DR. MARIO
10. TETRIS

Super GAME BOY



UNO — **DONKEY KONG**



DOS — **WARIO LAND**



TRES — **TAZ-MANIA**

4. MEGA MAN IV
5. DAFFY DUCK
6. ZELDA -LINK'S AWAKENING-
7. GOAL!
8. BATMAN-THE ANIMATED SERIES-
9. TETRIS 2
10. TINY TOONS 2




1



2



3

RESET

Para el siguiente número estamos preparando:

1.- ECO FIGHTERS
Un juego de naves, en donde tienes que proteger a un planeta de la devastación ecológica.

2.- DUNGEONS & DRAGONS TOWERS OF DOOM
Un juego similar a Knight of The Round pero con gráficos mas lucidores y 4 personajes a seleccionar en varios caminos a seguir.

3.- Revisaremos Super Metroid
¡Es un juegazo!

Información sobre Superman se Sunsoft.

También veremos un nuevo aditamento para los sistemas de videojuegos o cualquier sistema de audio. Aura Interactor es un chaleco que te permite sentir el juego por medio de vibraciones coordinadas con la música y/o los efectos de sonido para lograr ver y sentir cualquier juego.



MAS SOBRE SUPER STREET FIGHTER II TURBO -ARCADIA-



AKUMA:Sigue cualquiera de estos 2 caminos para sacar a Akuma
1.-Pasa a todos los oponentes sin perder un solo round, así al llegar con M. Bison aparece Akuma para vencer a M. Bison (pelea censurada) y pelear contra ti.
2.- Si pierdes un round tienes otra oportunidad de ver a Akuma si al terminar el round eliminas al oponente con super combo (o sea con el fondo que flashea) y esto lo repites por 10 ocasiones más.





Buenas noticias para los seguidores de Super Street Fighter II Turbo en Arcadias. Platicamos con Luis Morales y Carla del Río de Capcom México y nos comentaron del Gran Torneo Nacional de Campeones del nuevo Super Street Fighter II Turbo.
El evento se realizará a nivel nacional y las inscripciones se podrán hacer desde el 1º de junio en: **CELAYA**, Blvd. Adolfo López Mateos 1498 pte. Col. Renacimiento Tel.: 15 44 25. **MORELIA**, Juan de Oñate No. 262 Fracc. Lázaro Cárdenas. **LEON**, Tlatelolco 512 Col. Rinconada del Sur Tel.: 70 11 10. **MONTERREY**, Av. Gonzalitos 517 norte Col. Mitras Norte Tel.: 311 37 34. ***CD. OBREGON**, Flavio Borque 233 Col. Campestre (Discotec Galeri) Tel.: 17 97 07.* ***PUEBLA**, 30 Pte. 1514 Col. Morelos Tels.: 46 72* 14 y 32 34 83. **MERIDA**, Av. Itzaes 471 por 41 Tel.: 25 23 26. **CD. MADERO**, Melchor Ocampo 409 Col. Amp. Unidad Nal. Tel.: 16 09 12. **ORIZABA**, Segunda Priv. de Pte. 5 #2 Tel.: 5 14 71. **HERMOSILLO**, José Mª Mendoza 269 Col. Balderrama Tel.: 15 93 28. **GUADALAJARA**, Morelos 78-45500 Tlaquepaque, Jal. Tel.: 635 10 49. **D.F.**, Tel.: 280 28 10. El cierre de inscripciones será el 15 de julio así que tienes tiempo de dominar tu personaje. La gran final será en Reino Aventura, en el D.F. (los finalistas de cada plaza viajarán, pagado por Capcom México). Los premios están muy buenos así que apresúrate pues el cupo es limitado... ¡Suerte!

una curita para cada partecita

LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

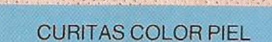
COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES

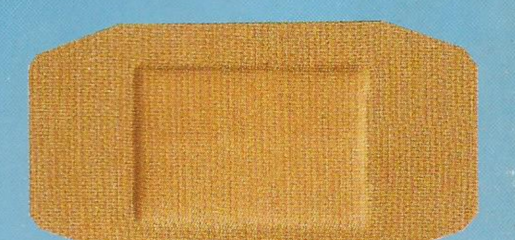

CURITAS DINOSAURIO


MINICURITAS

CURITAS TRANSPARENTES


CURITAS FLEXIBLES


CURITAS COLOR PIEL


CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C